全省電腦經銷商、
書局及統一超商均售

NT$80元 HK$30元

軟體世界

創世紀 II 修改篇
創世紀 7：黑月之門避戰法
天際寒星一義無反顧修改篇
狂島浴血心得篇
風雲霸主新手上機篇
戰爭風雲錄：韓戰心得篇
天際寒星一義無反顧完全攻略(上)
黑暗之池完全攻略(中)
修改基礎班講義一神兵利器 PC-Tools
壓縮工具之簡介

遊戲獵人

風雲霸主
香港麻將中文版
美少女夢工場
夏日物語
全球效應
克萊恩黑暗之后
戰國策
決戰劉易士
傑克大師高爾夫
雙塔記

44

1992年11月號PC GAME最新情報

亞洲電腦

ANB-386SL

真正32位元省電電腦及抽換式硬碟

Notebook

強力推薦十五大新概念設計

一、採INTEL 386SL-25省電式(LOW POWER)新型CPU
二、貼心配備2.5吋60MB可抽換式硬碟，亦可選購80MB至200MB硬碟。
三、附加最新FLASH MEMORY(快閃記憶體)技術，經由磁碟機存取方式，增加BIOS版本更新功能。
四、超群快取記憶體64KB CACHE S-RAM設計，增強執行速度，使其監控敏捷。
五、已內建FAX/MODEM功能，可避免外接式之不便。
六、新概念100PIN外接擴充座PORT 可搭配一般桌上型電腦周邊介面，使其擁有完善最佳擴展性。
七、嶄新10吋CCFT背光式LCD(液晶顯示器，具有64階灰色階，內建VGA CARD解析度高達800＊600)
八、全功能80/81-KEY中英文鍵，採日本ALPS KEYSWITCH，突破傳統薄膜式，採最新平滑觸感式設計，觸感特佳更符合人體工學。
九、附置電池偶充電時的自動發出"嗶嗶"警示聲，避免斷電之損失。

1. 精選型人工智慧自動省電管理系統，四大省電系統設定功能(LOCAL STANDBY MODE/GLOBAL STANDBY POWER MODE/SUSPEND MODE/BATTERY LOW MODE)充分達到省電最佳狀態。先進式12V電池組設計，在省電系統運作下，使用時數可高達10小時左右。
2. 特殊置POWER/HDD/BATTERY/CAPS LOCK/SCROLL LOCK於面板上明確上之顯示燈。
3. 多路性溫度感應器，若主機板過55℃時，可自動調整速度以達降溫，可延長機器使用壽命。
4. 人性化省電系統可自行變更設定參數，充分發揮人機效益，專屬於您的使用配備。
5. 獨特COVER CLOSE 面蓋式電源開關感應警示功能，可避免電源未關，進而達到節省電力。
6. 新型省電按鈕式操控，可立即進入完全省電狀態，不須關機而能立即處理其他事務。

編輯室報告

許多人一直將電腦休閒軟體與早期的電動玩具及遊樂場中的大型電玩混爲一談，而忽略了電腦遊戲在啓蒙、訓練、教育、休閒……各方面的角色定位與功能。許多人讀過紅色風暴、獵殺紅色十月的譯作小說及三國演義、水滸傳之類的中國古典名著；看過星戰奇兵、威探闖通關、終極警探、侏儸紀公園等的電影；看過星際爭霸戰的電視影集，或是忍者龜、超人、蝙蝠俠等卡通、漫畫；玩過棒球、籃球、高爾夫球……等球類運動，及大富翁、幸福人的紙上遊戲；更曾在楚河漢界或黑白子中與人捉對廝殺，夢想過當個改造空戰歷史的飛將軍，成爲受人景仰愛戴的市長或攻無不克的統御者；很不得回到久遠的歷史，再訪三國時代的英雄豪傑；抑或尋訪未可知的浩瀚宇宙……殊不知這些劇情、人物、題材都曾鮮活地出現在電腦休閒軟體中。

幾乎所有的玩家都知道電腦休閒軟體結合許多創作者的智慧結晶，與電影、小說、名著、電視、漫畫、科技、藝術……有著密不可分的關連。以模擬類型的電腦休閒軟體爲例，其人物、場景的造形，腳本的架構內容，時代背景的考據，音樂的創作、畫面的處理、人工智慧的邏輯思考、各項數據資料的考證與計算都有專業人士的參與。甚至於有些極爲機密的先進武器資料也都呼之欲出，無怪乎模擬類型的軟體經常成爲軍事迷蒐集的珍寶及國防戰員模擬訓練的一環。電腦休閒軟體絕不單純讓你成爲觀看、閱讀的旁觀者，它更提供讓你穿梭於各個不同時空，接觸各種題材親身參與的臨場感。我們相信這是合理而正當的休閒項目，它必然像欣賞電影、電視、小說、漫畫、音樂般地正當而自然，我們不願見到嚴重影響創作環境的盜拷行爲，和國人對大型電玩所產生的社會問題之厭惡感的轉嫁及「玩物喪志」「鑽無益」的傳統觀念造成有些休閒軟體消費者必須背著父母師長私下交流，而不敢公開討論的奇怪現象。

今年九月，資策會果芸執行長在第三屆金磁片獎頒獎典禮上曾公開表示休閒軟體工業已被世界先進國家列爲重要的軟體工業，其不僅可以啓發智慧，更可提昇新的生活領域，而軟協翁允中理事長也表示休閒軟體是最自然、最具親和力的電腦軟體運用，故計劃藉休閒軟體，引導並鼓勵學子從事軟體的學習與創作，因此爲了促成電腦休閒軟體的普及，中華民國資訊軟體協會於10月7日正式成立休閒軟體推展組，與會人士囊括了國內所有休閒軟體業者，如智冠、大宇、精訊、漢堂、全崴、晉泉、第三波、驗合等廠商之負責人，這也是國內業者首次的大集合，顯示出業者的決心，會議中並公推智冠科技有限公司總經理王俊博先生爲該組召集人。預定之推廣方向除了希望在校園、民間推廣外，也將透過協會安排與政府機關溝通，使業者能與政府機關合作開發，提昇層次，使所有PC銷售處亦能展售休閒軟體，以便深入家庭、校園及社會；辦理休閒軟體聯合展覽並爭取國防部優先甄選購買國內軟體；推出休閒軟體特輯，提供消費者更多資訊；並與文藝復興委員會協商以中國歷史架構翻製成PC GAME，以共同發揚中華文化；舉辦休閒軟體腳本競賽；與教育部商談將PC GAME之特性融入教學，深入校園；並於刊物、公共電視中推廣，致力於將風評極佳之國人自製軟體譯爲英、日版本，打入國際市場。

我們熱切的希望，透過政府有關單位的重視及國內業者的決心，凝結所有玩家的共識，以導正國人長久以來對電腦休閒軟體的錯誤觀念，也希望屬於中國人驕傲的經典名著早日搬上電腦螢幕，造福廣大的玩家，也爲中國人在國際休閒軟體的舞台上爭得一席之地。

軟體世界 ·目錄·

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李永陽
主編／陳 達
編輯／沈鼓基、陳振昇
陳明宏、廖鴻昌
李俊賢、陳怡芬
資料處理／曾玉華
美術主編／呂淑琪
美術編輯／郭美玲、黃秀娟
劉信良
編輯支援／
王美玲、林淑敏、郭志祥
劉 瑋、王淑美、楊瑋組
美術支援／
林殿熙、李文彬、孫榮隆
郭淑琴、林鳳玲
特約作家／
吳謙鈞、李莉莉、陳宗南
黃振瑜、郭宗勳、朱學恆
戴鈺皓、鍾凱文、蔡海僮
簡國振、劉東漢、吳忠哲
朱孔林、黃明達、劉銘賦
李永治、羅國宏、傅競暉
林耀天、曾皓奇
駐美特派員／亞倫列德
法律顧問／
優泉法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明哲
劃撥帳號／40423740
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-38[illegible]1505
照相打字／
創意電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

1 編輯室報告

NEW FILES

4 風雲霸主(POWERMONGER)
6 香港麻將中文版 (Hong Kong Mahjong Pro)
8 克萊恩黑暗之后 (The Dark Queen Of Krynn)
10 357戰鬥大隊 (Heroes of The 357th)
11 戰爭風雲錄：中東戰爭 (Conflict: Middle East)

強片預告

12 現代模擬系列：大海戰(北大西洋篇) (Great Naval Battles)
13 英雄傳奇 III — 戰火焚生錄 (Quest for Glory III — WAGES OF WAR)
14 魔眼殺機 II — 中文版 (Eye of Beholder II)
15 魔胎 (The Dark Half)
16 撞球補習班
17 蘿拉推理系列—七首疑雲 (LAURA BOW IN THE DAGGER AMON RA)
18 魔戒少年 II — 雙塔記 (The Two Towers)
19 傑克大師高爾夫 (Jack Nicklaus Golf & Course Design)

1992 11 月號 44

20 遊戲衛星台

國外報導

24 氣壯山河—陸空戰將

28 電玩短路

30 不吐不快

百戰天龍

35 創世紀 II 修改篇

四川省 2 修改篇補遺

36 魔法門 III 修改篇補遺

38 創世紀 7 ：黑月之門避戰法

39 天際寒星—義無反顧修改篇

俠影記小技巧

40 軟體世界傳播站

GAME林秘笈

41 狂島浴血心得篇

44 風雲霸主新手上機篇

48 戰爭風雲錄：韓戰心得篇

遊戲攻略

50 天際寒星—義無反顧

完全攻略(一)

64 黑暗之池完全攻略(中)

遊戲獵人

78 風雲霸主

80 香港麻將中文版

82 美少女夢工廠

84 夏日物語

86 全球效應

88 克萊恩黑暗之后

90 戰國策

92 決戰劉易士

94 傑克大師高爾夫

96 雙塔記

閒閒傷腦筋

101 芝麻不開門

硬體世界

110 修改基礎班講義—

神兵利器PC－Tools

113 壓縮工具之簡介

120 意見調查表統計結果揭曉

124 問題診療室

中華郵政南臺字第525號

執照登記爲雜誌交寄

行政院新聞局出版事業登記證

局版臺誌字第8603號

中華民國78年4月創刊

每月8日出刊

風雲霸主

沒有君主王命的亂世，強者是唯一
記住！勝者，當然為王！敗者，必

期待多時，這個由「[illegible]」原班製作群再次合作推出的戰略模擬遊戲，終於[illegible]上市。

所有的動作皆在立體、有高低起伏的地形畫面上即時發生，[illegible] "Yeah" [illegible]……所有的[illegible]。

當你與你的[illegible]第一塊土地，[illegible]

當一把[illegible]土地時，[illegible]

你[illegible]？

具 Modem 連線功能，[illegible]。

遊戲畫面與指令介紹：

機種：IBM PC AT（需硬碟及一台1.2M磁碟機）		記憶：640K
顯示：EGA/VGA	操作：鍵盤／滑鼠	片裝：2片1.2M
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32		售價：360元

中文版

香港麻將

MAHJONG PRO

機種：IBM PC AT（需硬碟及1.2M磁碟機）
記憶：640K
操作：滑鼠
顯示：VGA

音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
片裝：3片（1片360K，2片1.2M）
售價：360元

剔透玲瓏的水晶骰子送給你，打開遊戲就可[illegible]一下！

天生帶有賭性基因的賭王賭后們
後天環境不幸造成的賭聖賭神們
先天不良後天失調的賭棍賭仙們

請全部立正站好，挺起胸膛，仔細聽分明！

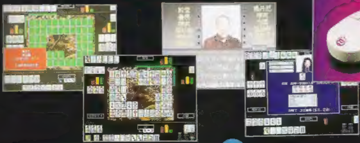
咱們中國人雖然賭性堅強　但是請用健康的心態
發揮國粹的精神　重新評價這個十三張麻將遊戲
看看它到底與台灣十六張麻將有什麼不共戴天之……不同！
讓香港主婦輸了打小孩出氣
讓香港大叔輸了差點心臟病發！
讓快樂上班族輸了想跳樓？！

[illegible]

- 遊戲全部使用[illegible]中國文字。
- 碰、胡、槓牌！[illegible]
- 不同對手在牌桌[illegible]
- 中場休息，還有[illegible]教學功能。
- [illegible]
- [illegible]打法，[illegible]12[illegible]
- 麻將遊戲第一[illegible]的 Super-VGA（640 × 480，256 色）畫面，[illegible]
- 有一[illegible]

特別聲明

若是你的電腦因為相容性之故無法順利執行香港麻將中文版，請至軟體世界經銷商或軟體世界 BBS 網路各列表站台索取更新版。只要先將香港麻將遊戲子目錄刪除，再重新載入硬碟即可。



有 100 隻羅技公司 DEXXA 滑鼠抽獎活動

- 還可以 6 折訴購折扣郵購滑鼠
- 抽獎活動感謝羅技電子公司贊助提供

Advanced Dungeons & Dragons

克萊恩黑暗之后

黑暗之后：我的孩子們，醒來吧！是復仇的時候了。我們將把那些自命爲英雄的冒險者踐踏於腳下，置他們於死地！露出你們兇狠的本性，讓克萊恩變成我們的快樂天堂吧！

冒險者：黑暗之后納命來！我們將會永遠守護著克萊恩大地！

克萊恩黑暗之后是長槍英雄系列最後一部，也是三部中最偉的一部。不但將以往的陸上冒險擴大到陸上、航海及水底的探險，其中之劇情、必須完成的任務類型及結局，也有更實在的架構及意外的發展。

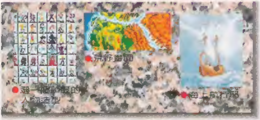
玩者可見到傾巢而出的各式怪物，有會使用法術的、會飛的、會噴毒液的，還有死後會爆炸、容解的，有的很容易被打死，有的十分困難。除此之外，地形的考驗、各式人物的接觸、應對等也變得更複雜。

黑暗之后派出的復仇大軍將對你發動一波波猛烈的攻勢，在迷陣般的地下城、荒野等任何你想像不到的地方襲擊冒險隊伍。所以如何將不同技能、屬性的種族組成一支能打能逃的隊伍，以及熟悉戰鬥技巧、魔法的使用，是玩者必須先有的概念，有了萬全的準備，才能應付旅途中各種狀況。

SSI公司推出的角色扮演遊戲一向維持既定水準，但此次表現更在水準之上！您不妨試試並與克萊恩英豪、幽靈騎士比較一番！

機種：IBM PC AT
（需一台1.2M磁碟機）
記憶：640K
顯示：EGA/VGA
操作：鍵盤／滑鼠
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
外裝：2片1.2M
售價：300元

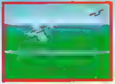
※可從「幽靈騎士」傳送人物、金錢及裝備過來！



●選一個喜愛的人物造型
●荒野畫面
●海上航行部

◀嗨?! 鐵塔?

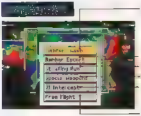
駕駛室中▶



◀Follow me!

碉堡、工廠、船艦、橋樑等地物攻擊，以及空中追擊Bf109、Me110、Me262等敵機是遊戲中最精彩的部分，尤其低空飛行的操控更是非常之驚心動魄。除了優秀的納粹飛機常會神出鬼沒的緊追在後外，地面的高射砲也是致命的冷血殺手，常讓飛行員措手不及。

任務分類相當仔細，玩者可指定執行練習任務中的任一單獨任務，了解任務中可能發生的各種狀況；還可正式參與大戰，進行34個獨立，按年代排列下來的戰役。



各種不同的觀點幫助玩者的飛行更得心應手，而一次飛行後，電腦會替飛行員計分，並分析任務成敗關鍵及之後的戰情發展。另外，你的伙伴們也會對你執勤的情況，給予批評或鼓勵。

現在，好好的享受電影放映式的任務簡報畫面，出一場漂亮的任務吧！或許歐陸局勢會因你而扭轉哦！

機種：IBM PC AT
（286以上機種　需硬碟及一台1.2M磁碟機）
記憶：640K　音效：PC喇叭、魔奇音效卡
顯示：EGA/VGA　片裝：1片1.2M
操作：鍵盤/搖桿　售價：230元

357戰鬥大隊

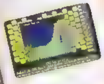
THE HEROES OF THE 357™

中東戰爭

腳踏兩條船！！

一腳踏在混亂不安的歷史洪流中

一腳踏入衝突不停的中東戰爭裡



機種：IBM PC AT
記憶：640K
顯示：單色/CGA/EGA
操作：鍵盤/滑鼠
音效：PC喇叭
片裝：1片360K
售價：230元

[illegible]……1973年的歷史戰爭中……[illegible]……1990……[illegible]

[illegible]

[illegible]

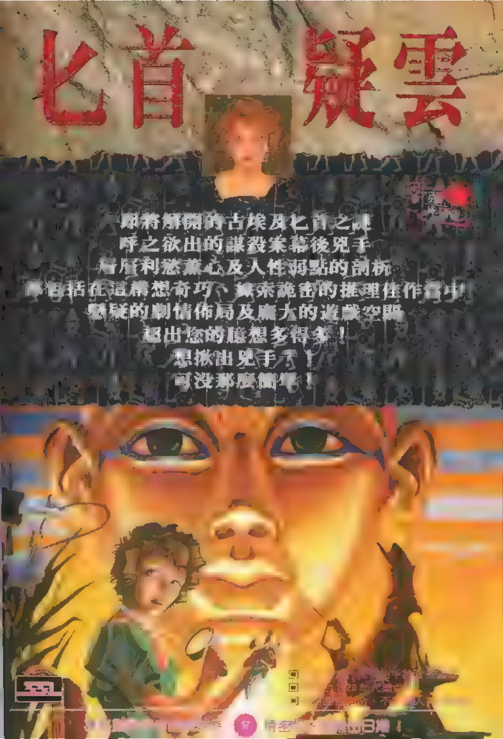
現代模擬系列
大海戰
1939-1943 北大西洋篇
強片預告
的德國海軍截斷了英國唯一補給路
英國皇家海軍必須殺出一條生路！
面對面的海上衝突，
能夠以真正的軍事強勢嚇阻對方呢？
的鏡頭拉回二次世界大戰的北大西洋戰場
你可用數種視角控制英國或德國艦隊
並能用數種迂迴戰略擊沉敵艦
模擬的海戰實況及船艦實體
玩家的野心盡情宣洩……
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

SIERRA
III
英雄傳奇

邪惡
的暗月神殿
的沈沈
怪物+迷宮+陷阱+任務
強片預告
II
月正式與您對眼相見
3D立體

他是我兄弟
他……也是我的一部分
強片預告
THE DARK HALF
LOOK
WALK TO
OPEN
USE
TALK TO
TRAVEL TO
PICK UP
SEARCH
CLOSE
PUSH
PULL
GIVE TO
INV
魔胎
史蒂芬．金的小說改編！史蒂芬．金式的顫慄恐怖！
嘿嘿！不要認為這是件荒謬的事，因為它可能就發生在你身上……

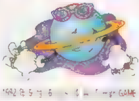
強片預告
撞球補習班
我知道！我知道！
每個人都有一些不太愉快的過去‥‥
輕鬆一下嘛！撞球補習班歡迎您‥‥
英文被死當
盛裝赴約會
沒想到一出門就踩到…
‖:3 3 5 4 2 — | 2 2 4 3 1 — | 3 3 2 1 1 7 — | 2 1 6 6 5 :‖
撞球 補習班 撞球 補習班 是高手 的搖籃
16


匕首疑雲
即將解開的古埃及匕首之謎
呼之欲出的謀殺案幕後兇手
層層利慾薰心及人性弱點的剖析
懸疑的劇情佈局及龐大的遊戲空間
超出您的臆想多得多！
想揪出兇手？！
可沒那麼簡單！

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS, VOL. II
The Two Towers™
要摧毀這枚魔戒只有一個辦法……
戰士於一場激鬥中被殺
內鬨、混亂、不和
雙塔記
Interplay

傑克大師高爾夫
JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN
鬆弛筋骨！
打一場智慧型的高爾夫球吧！
強片預告
SIGNATURE EDITION

遊戲衛星台



龐克雙鱷

The Cool Croc Twins

一對時髦的鱷魚兄弟，爲了博取美人芳心，展開了一段熱鬧有趣的冒險之旅。

音　效：A/R
顯　示：M/C/E/V
類　型：動作智育
保　護：密碼
售　價：.80 元

戰爭風雲錄：韓戰

Conflict：Korea

你想改寫那段令人感傷的歷史嗎？歡迎重回韓戰的戰場，遊戲可分爲韓戰當年（1950年）與明日戰爭（1995年）兩時期，並有多種遊戲難易度供您選擇。

音　效：P
顯　示：M/C/E/V
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：230 元

狂飆遊龍

Road & Track Presents Grand Prix Unlimited

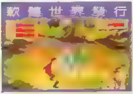
你曾經嚮往參加世界一級方程式F-1大賽車嗎？現在機會來了！你不但有機會和來自世界級知名選手同台較技，還可自行設計賽車路線，享受瞬間的爆發力與驚人的速度感呢！

音　效：P/A/S/R
顯　示：V
類　型：模擬
保　護：密碼
售　價：230 元

V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER PRO
R：ROLAND

新英雄傳奇 I

So You Want To Be A Hero



史匹爾堡鎮是混亂到了極點！爲了拯救生靈，你又重披戰袍，爲斬妖除魔而四處奔走。生動的人物造型和更清晰的戰鬥場面，將帶給你更豐富的遊戲樂趣。

音　效：P/A/S/R
顯　示：E/V
類　型：冒險
保　護：密碼
售　價：480 元

台[illegible]

打破傳統俄羅斯方塊的遊戲模式，向你的智商挑戰。其製作創意值得嘉許，但遊戲畫面的製作則有待改進。

音　效：P/A/S
顯　示：V
類　型：智育
保　護：密碼
售　價：290 元

遊戲衛星台

1992年9月16日~10月15日新GAME

蠻荒地域系列II：異域寶藏

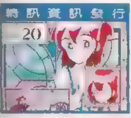
Treasures Of The Savage Frontier

在趕走了異域之門裏的怪物後，你在昔日老友的召喚下，又得再度出馬，為拯救陷入惡魔手中的洛肯城而戰。

音　效：P/A/S
顯　示：E/V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：300元

美少女夢工廠

Princess Maker



英勇的戰士在除掉魔王後，認養了一位孤苦無依的小女孩。她的命運將會如何呢？那就全看你如何教培她。

音　效：P/A
顯　示：V
類　型：模擬
保　護：密碼
售　價：490元

暗黑傳說

Prophecy of the Shadow

軟體世界發行

SSI公司第一部以真人和電腦動畫結合的單人角色扮演遊戲。與謎寂處的島嶼和大陸，將帶你進入一個奇幻、詭異的冒險天地。

音　效：P/A/S/R
顯　示：V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：340元

狂島浴血

Battle Isle

軟體世界發行

一個以未來世界為背景的科技戰棋遊戲。武器種類包羅萬象，如何運用既有部隊，以最有效的戰術摧毀敵軍，將是致勝的一大關鍵。

音　效：P/A/S
顯　示：E/V
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：360元

鋼彈帝國

Steel Empire

你有暴力傾向嗎？你有強烈的征服慾望嗎？請加入鋼彈帝國的行列！本遊戲具有多種難易度可供選擇，適合各種程度的玩家。兼具策略和動作遊戲的特質。

音　效：A/S/R
顯　示：V
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：340元

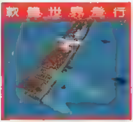
[illegible]

你被一股神秘力量召喚到一個陌生的中古世紀裏，這兒到處是巨人、巫師、恐怖、死亡……。你要解開這可怕夢魘的謎，才能逃出生天，回到現實的世界。

音　效：A/S/R
顯　示：M/C/E/V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：300元

太平洋空戰英雄

Aces Of The Pacific



Dynamix 公司繼紅男爵後又一飛行模擬佳作，25 種各式戰機，多樣的任務選擇，可讓玩者充分感受二次大戰的精彩實況。

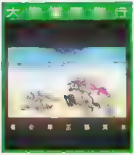
音　效：P/A/S/R
顯　示：V
類　型　模擬
保　護：密碼
售　價：480 元

激鬥戰士

由於一次嚴重的人爲疏忽，使得紐約市瀕臨毀滅的邊緣。來自各路的英雄好漢，個個身懷獨門絕技，準備挑戰一隻好勇鬥狠的戰鬥機械人。

音　效：P/A/S
顯　示　V
類　型　動作
保　護：密碼
售　價：450 元

戰　國　策



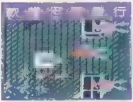
東周時期，由於王室的衰微，諸侯紛紛割劇稱雄，揭開了春秋戰國時期紛亂的序幕。

音　效：P/A/S
顯　示：E/V
類　型：戰略模擬
保　護：密碼
售　價：480 元

V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC 喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER PRO
R：ROLAND

25世紀系列 II：瑪催斯計劃

Buck Rogers Matrix Cubed



繼拯救地球的續集，巴克羅吉斯上校爲了將垂死的地球尋回生機，在星際間爲尋找瑪催斯（Matrix）這項奇異裝置而努力。

音　效：P/A/S/R
顯　示：E/V
類　型：角色扮演
保　護：密碼
售　價：270 元

讓全球千萬人爲之瘋的俄羅斯方塊，在加入以俄國神話人物爲背景的精美插畫後，更增添了一份濃厚的民族色彩，也提高了玩者遊戲的興致。

音　效：P/A/S/R
顯　示：V
類　型　智育
保　護　密碼
售　價：220 元

寒冬送暖意

軟體世界送您精緻好禮

防風又防水市價 2000 元的高級夾克 200 件

氣壯山河

前言

在銀河飛將系列推出後，許多人覺得動作模擬遊戲的製作技術似乎已到了山窮水盡的地步。然而，身爲動作模擬的泰斗，ORIGIN公司集合了電腦界的精英，配合先進的精密科技，卻能力求突破，終於在今年夏天推出了讓人耳目一新的陸空戰將。細膩逼眞的動畫場面，和電影比起來絲毫不遜色。具有高度震撼力的音樂，以及數位化的語音效果，讓您彷彿身歷其境，隨著飛行員翱翔在砲彈如洗的天空中。以下我們將從繪圖技術、音效設計及故事情節等方面爲各位玩家們剖析這個遊戲。

一 技術篇

銀河飛將這個由 Chris Roberts 精心製作，結合了 3-D 動畫、VGA 畫面及特殊效果的遊戲，不僅在 90 年代大放異彩，並且爲業界剛萌芽的「互動電影」模式技術樹立了最佳的典範。而在其後續發行的銀河飛將資料片 秘密任務 1 & 2 中，更將這些最新技術發揮得淋漓盡致，令人激賞。

在銀河飛將II・帝國逆襲推出後，許多玩家都認爲 ORIGIN 已經達到技術品質發展的巔峰，很難再有所突破，但是他們全錯了。因爲 Roberts 和他的研發小組，再度運用最先進的 3-D 繪圖系統，爲玩家創造了一個極爲擬眞的電腦遊戲世界，那就是筆者今日要介紹電玩界的超級巨擘 陸空戰將(Strike Commander)。

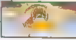
陸空戰將使用了 ORIGIN 最新發展的「空間擬眞」3 D 技術 (RealSpace 3 D)、驚人的音效及繪圖系統，讓玩家充分享受臨場的震撼感。由於效果是如此逼眞，彷彿身歷其境一般，堪稱 ORIGIN 另一經典之作，而非傳統的模擬飛行遊戲能比擬。其 3 D 即時位元影像(3 D real time bitmapped images)，組件圖形結構及多邊形物件等諸項特色，實在令人驚嘆不已。

大多數的模擬飛行程式，爲了顧及遊戲的執行速度及畫面的流暢只能產生極爲粗略的幾何塊狀地表及界標，故圖形畫面效果很不理想。由於電腦在快速顯示物體影像時，並無法立即處理較爲細緻的畫面效果，所以只能將飛機設計成三角圖樣，而地表也像一面被切割得七零八落的布塊般慘不忍睹。

Chris Roberts 有鑑於此，

陸空戰將

故在銀河飛將中，運用了最新發展的技術，讓圖形畫面突破既有空白，變得更細膩逼眞。而在續集帝國逆襲裡，再度將這些程式技巧圓熟運用。其將圖形位元轉化成 3-D 立體影像及使用 3-D 模組 package 來顯現畫面效果等作法，使玩家在切換到不同視窗角度觀看時，均能欣賞到最漂亮的影像。 經過位元化處理而成 90000 個多邊組件個的戰艦，其圖形逼眞程度，和攝影工作室所拍攝出的專業影像效果相差不遠。



而陸空戰將正是運用了帝國逆襲中的「空間擬眞」系統，來顯現位元化的戰艦及物體。其繁複的演算公式、靈巧的視窗切換技術，再加上巨細靡遺的組件化影像，使本遊戲的地表景色，較一般模擬飛行遊戲中方塊狀的地面更加寫實。此外，一些自然景觀如山脈、深谷、湖泊及海洋等，亦惟妙惟肖，彷彿眞的般。

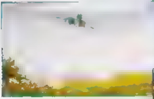
陸空戰將不僅地面景觀逼眞，其位元化技術亦將物體處理得活靈活現。舉凡建築物、戰機、坦克、道路及橋樑，在組件結構化 (texture-mapping) 下，無不細緻逼眞。這項技術[illegible]繪圖程式繪製出更逼眞的多邊形物體影像，從任何角度觀看皆栩栩如生，絲毫不遜於人工手繪圖形。

除了「空間擬眞系統」外，本遊戲在駕駛艙視野設計上，有了革命性的突破。在歷經數月的 3-D 模組繪圖及位元化圖形鑽研後，陸空戰將的駕駛艙可說是目前最爲逼眞的操作界面。在組件結構化下的 3-D 戰機影像搭配下，整個駕駛艙眞實的呈現在玩家的眼前，可以輕易地掉轉機首、追蹤敵機或享受碧藍如洗的天空。

陸空戰將的另　項特色，爲其全新的音效系統。它在處理 custom-designed sound 及高傳眞的 quadraphonic sound 方面，要比其他支援軟體來得出色。ORIGIN 的音樂大師們，充

國外報導

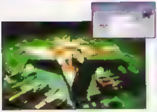
分利用了這套音效系統，作出氣勢磅礴的背景交響樂，把動作模擬遊戲帶進一個全新的領域。



Roberts 描述這段製作過程時興奮地說道：「結合了 3-D 位元模組、組件結構化及多邊物件圖形等技術，我們創造了一個 PC 上前所未見的超擬真三度空間世界！它是軍事飛行模擬遊戲的全新力作。其佔硬碟容量相當地大。」

神射手的威力

世界篇

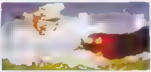


除了上述的技術層面外，陸空戰將的故事情節亦相當令人激賞。超過一打以上的人物，各自擁有不同的個性及作戰技巧，緊緊扣住玩家的心弦，玩來真是欲罷不能。以下就為各位玩家介紹其劇情

美國

西元 2000 年 4 月 24 日，由於石油嚴重缺乏，再加上美元對日幣匯率暴跌，美國發生了第三次經濟大恐慌。各州銀行相繼倒閉，聯邦政府面臨了空前的危機。

其後加州最大的工業因經營不善瀕臨破產，遂緊急向聯邦政府求援。聯邦政府因財政問題拒絕提供援助，加州政府盛怒之下威脅要脫離聯邦。



西天？什兒都沒有！

雖然聯邦政府擁有絕對的武力可以鎮壓，但若為了維持聯邦體制的完整而如此作法，其代價未免太大了。而當聯邦政府努力尋求解決辦法的同時，國會竟通過實施更嚴苛的稅制以免 F.D.I.C. 分崩離析。

加州在這樣內憂外患之下，遂鼓動其他州政府退出聯邦。其中德州首先發難，繼而有 12 個州陸續發表其獨立宣言。田納西州、密西西比州、阿拉巴馬州及喬治亞州合併成一個政府「南方邦聯集團」(The Southern Confederate Bloc)，並極力遊說佛州加入。

乘勢崛起的飛行傭兵

就在加州威脅要脫離聯邦後不久，恐怖份子發難了 Yosemite 國家公園。其後一群受僱於恐怖份子及遠東集團，自稱「安全力量」(security force) 的外籍傭兵乘勢崛起並取得了許多重型武器。他們掠奪了石油資源，並和聯邦政府裡的一些不肖官員串通好。

在接二連三的獨立事件發生後沒多久，美國稅務處 (IRS) 在政府的授意下開始課徵稅賦。為了順利推動，稅務處雇用了一群荷蘭外籍傭兵來協助在紐約市的課稅行動。結果紐約佬們硬是要得，將 IRS 的審計官員們驅逐出境。聯邦政府在盛怒之下，授予 IRS 無限的權力，任其對留在體制內的各州增加稅目而不聞不問。

跨國企業的誕生

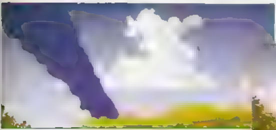
在聯邦政府瀕臨破產及 IRS 屢次採用武力課稅之後，2002 年許多跨國企業聚集在斯得哥

團摩，召開首次的高峰會議。會議當中，他們各自宣稱其擁有該國某州的主權。消息傳出後，自然引起各國政府的憤怒與責難，相對亦激怒這些跨國企業加強本身的防禦武力。在競相擴充武力、大肆併購各國企業下，不到 2005 年，完全屬於本國所有的企業已是寥寥可數。

土耳其與外籍傭兵市場

2003 年，土國首都伊斯坦堡已成爲衆所週知的外籍傭兵總部市場。主要是因爲該國軍方爲了獲取外籍傭兵 10% 的利潤，投資其擴張武力所致。土國的外籍傭兵軍團，充分利用了國際法律條文的漏洞與混亂並加以扭曲，而能坐擁利益。這些以土國爲基地的外籍傭兵，被視爲該國政府的秘密特使，能在他國邊境活躍，卻可受到外交豁免權的保護。

人物篇



在遊戲中，玩家將扮演 James Stern 的副司令官，是野貓中隊裡一位十分傑出的飛行員。你必須執行一連串的任務以贏得報酬與榮譽。而機智、勇氣與技術，將是決定你是否能在這殘酷的世界裡生存的重要因素。

野貓中隊的成員們所執行的任務，介於善惡與得失一線之間。你必須從邏輯與道德的角度來審視任務的特性。遊戲中的其他人物，當然會給你一些忠告，但是整個野貓中隊的命運，還是操縱在你的手上。你的戰鬥技巧及領略智慧，攸關每段情節的發展結果。

以下就爲玩家們介紹上場的幾位重量級人物：

指揮官 James Stern：

曾服務於 U.S.S. Shiloh 航空母艦，2001 年 Patro 戰役中該艦全軍覆沒，因而被迫自海軍除役。隨後他訂定鋼條紀律與合理利潤來創建其外籍傭兵

Lyle Richards：

U.S.S. Shiloh 艦上的另一位生還者，Richards 常英勇地作戰直至跳機爲止。豐富的作戰經驗讓他得以在各項戰鬥中無往不利。

Billy Parker：

他是一位受過嚴格飛行訓練、視死如歸的戰鬥員。但是很諷刺的是，這種深具侵略性的戰法，使他成爲一個很危險的伙伴。如果你和他關係搞砸的話，勸你還是乖乖待在營裡納涼好了。

Miguel Schrader：

曾爲尼加拉瓜的戰俘，所以他比任何人都了解傭兵任務的潛在危險性，同時也深刻體認國際政治關係的重要性。

Gwen Forester：

一位深信無政府主義、對任何組織權力充滿高度敵意的女人。Miguel 和 Billy 爲了博取她的好感而怒目相向。

Clayton "Tex" Travis：

遊戲中最可怕的對手。

△結語

由片頭畫面的精緻程度，以及頗富立體感的音效看來，ORIGIN公司在遊戲示範片（Demo）的製作上的確付出了相當大的心血。至於遊戲本身是否也如示範片一樣精彩呢？那真是「寒天飲冰水，點滴在心頭」，只有靠諸位玩家自行去體會囉！

電·玩·短·路

猴島小英雄 II

俠盜羅賓漢

美河漢傑

四川省II

GAME·SHORT

空中英雄長空會戰

猴島小英雄 II

新英雄傳說 I

俠客英雄傳

不吐不快

D計畫

不吐不快

好不容易過了一個月，媽媽發了零用錢，這時決定了星期天要到書局好好選購一番。在我千挑百選眼睛快要"脫窗"的時候，發現了一個好遊戲，那就是D計劃。

回到家就偷偷溜進房裡，打開電腦裁入硬碟，然後就要痛痛快快的殺入戰場。進入了第一關，沒想到英文程度不錯的我，遇到這裡的英文卻弄得我一個頭兩個大，有些字翻爛了字典，結果仍然找不到。這種情形已有很多次了，在不得已的情況下，只得請求爸爸幫我買一台英漢翻譯機，沒想到連翻譯機也不中用，這真是……。

記得有一回，為了查一個單字，不小心碰到方向鍵，隨即被射當場死亡，害得我一天沒開機。

Aristole

隋唐群雄傳

不吐不快

哇！！好棒喔！又出新GAME了！好棒的古書包裝，但是，當我拆開了包裝，卻讓我大失所望作戰模式實在讓人吃不消，電腦會規定大軍必須「佈置」在一定的地塊上，不由的自問，為什麼有這種設計！！（一哭）而當玩者大軍到達敵軍的攻擊範圍內後，才發現哇！'都過了一半分鐘了！'相距之遠，可想而之，這種浪費光陰的遊戲，真令人氣憤

在遊戲中，還有許多臭蟲，害我來不及存檔，就得重新開機，哇……（一哭），好不容易把敵軍給「幹」掉了，卻……來不及儲存進度。從此之後，我不再玩這個遊戲啦

除了以上種種悲慘的遭遇外，還要忍受自己戰力強大的將領被賄賂，整天緊張不已，在夢中還不由得夢到自己心愛的將領被賄賂走啦！！真是一個虐待玩者的轟動巨作啊！！啊……又走了一個……你給我記住！'

／曾鵬頤

聖女貞德

不吐不快

記得三年前購買第一台286時，聖女貞德便是我第一套接觸的GAME，也是第一套「破台」的遊戲。

以英法百年戰爭為背景，前後期扮演不同的角色，起初是忠誠而驍勇善戰的貞德，盡一切努力使王子登上王位，接受冊封，統御法蘭西；中期以後便挑起復興法蘭西，擺脫大英帝國統治的重責大任，好好地扮演王子，依仗天父的權柄以及法蘭西光榮的歷史，行使各項權利、外交、內政、爭戰，最後的目的只有一個，那就是統一法國，使法蘭西偉大而又光輝的旗幟飄揚在每一寸法國的土地上。雖然中期時貞德必難免一死，但是全國的將領都以他們的榮耀宣誓，效忠法國與新王，我只有忍痛失去一名猛將，善用手中的將領，繼續中興大業。

七項基本指令的設計，使我深深覺得戰略真是美妙，這七項基本指令交錯運用，可產生無數的變化，就因為它變化多端，才使我瘋狂地迷戀上戰略遊戲，而與戰略遊戲結下了不解之緣，看到戰略遊戲若不完成它，總覺心裡很難過。剛開始玩聖女貞德時，通常二天上午都在學校打瞌睡，午研究戰術，晚上再與電腦行廝殺。如此日復一日，我統一法國N次了（N>0），是前幾天又不經意地翻到它，我依然如最初的熱情與衝，想征服它，只是這次不知它變弱了還是我變強了，它不如當初的棘手，我希望能接觸更加複雜而又風格近的GAME。

它雖在GAME的世界算上是「老年人」，但我依然歡它。

／朱孔

不吐不快

恐怖劇場

小弟非常喜歡玩 Computer Game，尤其是印有「限制級」的更是我的最愛，不久前逛電腦公司，想看有啥好玩的 Game 時，意外的發現了恐怖劇場。一看需 300 大洋！馬上不加思索的買下來。當然，這一陣子又得省吃儉用了。

自從玩了恐怖劇場後，小弟我每天臉上不是黑眼圈就是眼神呆滯，彷彿受到什麼驚嚇似的，這正是恐怖劇場的後遺症。這都要怪製作這遊戲的大哥有事沒事把 Game 中的怪物畫的太逼真了，害得小弟受到非常大的驚嚇（我呀！真是「沒路用」啦！）。

況且家中非常節儉，電燈有時都處於"休息"狀態，所以當我在玩 Game 時，彷彿覺得身後有…哇！我不敢說了！

／林上榮

火箭人

相信各位對於第一次所出的遊戲，應該不感到陌生吧！前些日子，我向同學合法借來了火箭人，準備要大玩特玩的時候，一些奇妙的故事，也就此展開了……。

一開始，「它」告訴我們要先設備，結果到了數位語音時，我選了聲霸卡，然而到進入遊戲時，語音卻變得「一塌糊塗」，根本沒法子聽懂，我只好剷掉「它」強力推薦的語音了。後來，經過了一連串的「艱苦磨練」，放棄了許多睡眠時間，挑戰了納粹的攻擊，終於打贏了，獲得了最後勝利和女友的獻吻…。唉！糟透了！這是我對於火箭人的感覺。

雖說是著名漫畫故事改編，卻像漫畫一樣死板板的，沒有親和力。音效簡直可怕極了，只有音樂還可以。最可怕的是：沒有儲存進度的功能，這些種種簡直可以「殺了我吧！」四字來形容。這個遊戲您可以試試看，不過依照我的經驗，「它」可能會被您打入冷宮！

P.S「飛行訓練」很難 PASS，不要太相信鍵盤，滑鼠會比較好用！而且不要飛太低！

／Indy

模擬城市

由雜誌的大力推薦及好友的痴迷程度來看，這是個蠻不錯的好遊戲。在朋友「誘惑」之下，我終於忍不住，而向朋友「借」來小玩一下，沒想到不玩還好，一玩起來馬上令人愛不釋手。不過也讓我經歷了不少挫折。唉！想要大搖大擺的當個市長還真不容易。

一開始，必須好好的運用有限的資金，來開發市鎮。從最小規模的村莊發展成人口稠密的大都會，必須經過一連串的考驗。這些考驗諸如龍捲風，怪獸侵襲、地震、火災、水災、飛機失事及核電廠爆炸等等，也不知道是密碼輸入錯誤，還是它老兄看我不順眼，只要一進入遊戲，一連串「天災人禍」便接踵而來，把我整得目瞪口呆，辛苦建設的成果便毀於一旦，只好大嘆時不我予啦！

稅率也是一個令人頭痛的問題，訂得太低，靠那麼一丁點的稅收，實在是很難成大事；太高的話，那些子民們便個個捲鋪蓋走路，不住了！沒辦法只好順應民情，靠著少許的稅收，苟延殘喘。這個遊戲給我一個啟示，那就是，我真不是塊當市長的料子，哈！

／莫宗勳

P.S 還可參考軟體世界雜誌第 9、13、18 期的文章，相信看過這些文章後，

要一定可以成為一個好市長的。還有，災難可由災難選單關掉，說明書有寫喔。

主編　上

HiFi
第二代
它—不是天使，更不是魔鬼。
但是它卻能表現另一種屬於新人類的聲音，
讓您和您的死黨— Mr.（or Miss）
手舞足蹈起來——
本音效卡的特色
支援 WINDOWS
可以用麥克風，麥克風並兼具
LINE IN 輸入端
中，輸出無雜訊，不失真
一組內含立體擴音線路
立體高傳真音響，音質更
不需另購
內含 CD

抓住心動的感覺

生活的形式需要不同的感覺

魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡的前衛享受，

震撼音色，塑造個人獨立的品味空間

魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋

舊換新

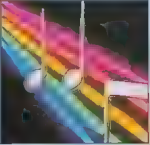
[illegible]期間二個月內，實[illegible]換新卡活動，只要將魔[illegible]效卡Ⅰ，連同保證書，至[illegible]銷商處購買魔奇金霸卡，[illegible]折價[illegible]元，給老顧客的[illegible]

靜享受

新卡上市期間三個月內，實施[illegible]耳機大放送，不但可收聽[illegible]效卡音樂，還可當[illegible]使用，完全的個人空間享受，絕對不受[illegible]

聽分明

精心製作的操作說明磁片，用聲音告訴你簡易的使用須知，讓你在最短的時間內學會使用魔奇金霸卡，免除你閱讀說明書的煩惱



軟體世界攻略本叢書

目錄內容

全彩印刷 128頁 地圖1張 NT$120元 HK$40元

全彩印刷 144頁 地圖3張 NT$120元 HK$40元

創世紀7

全彩印刷 128頁 地圖1張
NT$ 120元 HK$ 40元

■ Ultima7 攻略導讀 ■ 新手上機篇

任務說明 ・ 踏上旅程 ・ 尋找同伴 ・ 劇情概述 ・ 魔法 ・ 戰鬥與練功 ・ 升級 ・ 野外與海盜寶藏 ・ 進一步冒險注意事項

■ 提示篇 ■ 城市人文介紹

Britain ・ Buccaneer's Den ・ Cove ・ Jhelom ・ Minoc ・ Moonglow ……

■ [illegible]

Ambrosia ・ Bee Cave ・ Covetous ・ Deceit ・ Despise ・ Destard ……

■ 完全攻略 ■ 附錄

Trinsic 市長問答 ・ 武林之書 ・ Healers 簡介 ・ 交通工具價格表 ・ 武器防具價格表 ・ 魔法師 Rugdom 的 BlackRock 實驗報告 ・ GENERATORS of the GUARDIAN ・ Trainers 簡介 ・ Britannia 特殊物品大觀 ・ 創世紀七密碼釋疑 ・ 法術藥材價格表 ・ My Note Book by Alagner

創世紀7 特別篇

☆聖者的終極寶典，這次聖者以不死之身，手持強大武器，並與 Lord British 結伴同行冒險，粉碎守護者的陰謀。

☆聖者完成聖者大法，成為 Britannia 大陸的造物者，施展乾坤大挪移、顛倒日夜之術。

☆各種神兵利器無中生有，過關物品隨手可得，瞬間升級屬性加強。

☆創世紀7的無敵版，聖者開啟時空之門，顛倒日夜，時間傳送，以最快速的方法完成任務。

☆創世紀7的支線任務，描寫人物悲歡離合、恩怨情仇，比八點檔連續劇還精彩。

☆創世紀7的秘密指令，ORIGIN的最高機密，玩家的神兵利器。

☆創世紀7百秀特點法，彌補無法過關的遺憾。

創世紀7
特別篇
正加緊趕製中
凡擁有
創世紀7
攻略單行本內特別篇
印花之玩家
敬請目光鎖定軟體世界雜誌
第45期發佈之消息

創世紀 I·II·III

修·改·篇

/ GOODBOY

喜歡是創世紀的愛用者，自從聽到創世紀 I ～III典藏版上市後，當然「不擇手段」買來玩。玩到一半時發現敵人又多又強，而我卻是又弱又笨，最後不得不拿出超級武器 PCTOOLS，編輯創世紀的 PLAYER 檔，S—ECTOR 00 的地方。

物品部分

位址	意義	備註
046	TORCHES	最大值爲 99
047	KEYS	最大值爲 99
048	TOOLS	最大值爲 99
065	匕首	[illegible]數值，最大值爲 99
066	釘頭錘	最大值爲 99
067	斧頭	最大值爲 99
068	弓箭	最大值爲 99
069	長劍	最大值爲 99
070	巨劍	最大值爲 99
071	魔劍	最大值爲 99
072	月牙鏟	最大值爲 99
073	快劍	最大值爲 99
097	布衣	最大值爲 99
098	皮甲	最大值爲 99
099	鍊子甲	最大值爲 99
100	鋼甲	最大值爲 99
101	威力甲	最大值爲 99
102	反射甲	最大值爲 99

屬性部分

位址	意義	備註
[illegible]	力量	最大值爲 99
[illegible]	敏捷度	最大值爲 99
[illegible]	體力	最大值爲 99
[illegible]	魅力	最大值爲 99
[illegible]	智力	最大值爲 99
[illegible]	智慧	最大值爲 99
[illegible]	H.P	最大值爲 99 99
[illegible]	FOOD	最大值爲 99 99
[illegible]	EXP	改成 90 00 就夠了
[illegible]	GOLD	改成 95 00

魔法部分

位址	意義	備註
129	魔法照明	[illegible]數，最大值爲 99
130	上升一層	最大值爲 99
131	下降一層	最大值爲 99
132	破障術	最大值爲 99
133	脫困術	最大值爲 99
134	祈禱術	最大值爲 99
135	魔法箭	最大值爲 99
136	傳送術	最大值爲 99
137	殺敵術	最大值爲 99

第41期的雜誌中，提到了四川省2魔法點數的修改法。

本人依此法修改，發現破了一關後，魔法點數不停的增加不會停止。（例：您破了第一關，魔法點連續增加，根本無法進行下一關。）因此，本人又請出「百戰百勝」的 PCTOOLS，修改方法如下：

由 PCTOOLS 中的 FIND 指令，找到 5802，把它改成 0100 有二組。照例，分數超過六百，每兩次牌，就增加一點魔法。另外，破關後，未拉 BAR 前，系統會依您時間剩餘多少來增加魔法點數。（在此提醒您，等時間快完時，再使用此法，爲上上策，信不信由你。）

如此一來，您就可自稱「四川不敗」了。彩色版請修改 4RZ.LY，單色版請改 4RZM.LY。

魔法門III

修改篇補遺

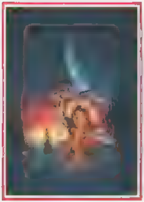
／G.G.

看了40期魔法門III修改篇之後，發現有幾處錯誤及一些遺漏的地方，首先是表五，裝備雙手武器的代碼爲0D而非FF。再來是表十，1B應爲自然治療而非輕易浮標，輕易浮標應爲1C，而後面魔法之代碼必須皆加1，例如：勇氣術的代碼應從1D更改成1E，餘此類推。至於補遺請參照表三至表四。

註1：目前值＝最大值＋增加值

註2：本人所提供之座標皆入口座標，如不按表修改，發生任何後果，自行負責。

註3：各位若將隊員解散，隊員將會回到此位址之值所代表的旅館。如各位將所在地改成00（即在旅館中），除X、Y座標要修改外，還必須修改此值。



表三

代碼	[illegible]	[illegible]		代碼	[illegible]	[illegible]	
00	旅館	見表四	見表四	21	黑風堡地下城	15	15
01	泉頂鎮	4	0	22	A引擎室	7	0
02	望海鎮	0	3	23	主引擎室	4	8
03	荒原鎮	10	15	24	B引擎室	7	15
04	白帽鎮	0	7	25	後段貨艙	0	1
05	火焰鎮	15	8	26	中央控制室	7	10
06	泉頂鎮地下洞穴	1	12	27	前段貨艙	5	7
07	望海鎮地下洞穴	0	0	28	主控制室	15	14
08	荒原鎮地下洞穴	0	2	29	A1	0～15	0～15
09	白帽鎮地下洞穴	15	12	2A	A2	0～15	0～15
0A	火焰鎮地下洞穴	8	0	2B	A3	0～15	0～15
0B	獨眼巨人洞穴	15	31	2C	A4	0～15	0～15
0C	蜘蛛洞穴	15	0	2D	B1	0～15	0～15
0D	寒冰洞穴	0	14	2E	B2	0～15	0～15
0E	龍穴	11	31	2F	B3	0　15	0～15
0F	魔法洞穴	17	31	30	B4	0～15	0～15
10	古代異教神殿	6	0	31	C1	0～15	0～15
11	邪教營地	11	0	32	C2	0～15	0　15
12	恐怖要塞	12	31	33	C3	0～15	0～15
13	瘟疫大殿	14	18	34	C4	0～15	0～15
14	黑武士要塞	13	31	35	D1	0～15	0～15
15	殘殺教堂	18	0	36	D2	0～15	0～15
16	怵魂古墓	0	26	37	D3	0～15	0～15
17	地獄迷宮	26	0	38	D4	0～15	0～15
18	白盾堡	15	8	39	E1	0～15	0～15
19	血權堡	7	15	3A	E2	0～15	0～15
1A	龍牙堡	0	8	3B	E3	0～15	0～5
1B	陰風堡	15	12	3C	E4	0～15	0～15
1C	黑風堡	0	13	3D	F1	0　15	0　15
1D	白盾堡地下城	15	15	3E	F2	0～15	0～15
1E	血權堡地下城	8	0	3F	F3	0～15	0～15
1F	龍牙堡地下城	12	15	40	F4	0～15	0～15
20	陰風堡地下城	10	6				

※修改座標需自行換算成16進位再加以修改。

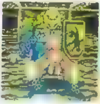
表二

意義	Sector	[illegible]	[illegible]	備註
目前方向	2	$03	00 03	00-北，01-南，02-東，03-西
X座標	21	$302	見表三	註2
Y座標	21	$303	見表[illegible]	註2
所在地	21	$304	見表[illegible]	
旅館	21	$308	見表四	註3
現在日期	23	$[illegible]0	00 63	
現在年代	23	$[illegible] $11[illegible]	不用改	
食物份量	23	$[illegible]25～$[illegible]76	FF FF	
銀行存款(金)	23	$[illegible]33～$[illegible]36	任意	
銀行存款(寶[illegible]	23	$137～$140	任意	

表一

位址	長度	[illegible]	[illegible]	備註
	[illegible]	力量	FF	此值爲增加值，註1
023	1	智慧	FF	同上
025	[illegible]	人格	FF	同上
[illegible]	[illegible]	體質	FF	同上
029	1	速度	FF	同上
[illegible]	1	敏捷	FF	同上
033	1	運氣	FF	同上
034	1	防禦力	FF	同上
036	1	等級	FF	同上
0[illegible]		[illegible]	0～63	不須修改
2[illegible]	1	火抗力	FF	此值爲增加值，註[illegible]
2[illegible]	1	冷抗力	FF	同上
[illegible]		電抗力	FF	同上
[illegible]		毒抗力	FF	同上
[illegible]	1	能量抗力	FF	同上
[illegible]	1	魔法抗力	FF	同上

※本表需配合40期修改篇使用



表四

代碼	旅館名稱	[illegible]	[illegible]
01	打[illegible]旅館	2	5
02	[illegible]	1	2
03	[illegible]	[illegible]	[illegible]
04	[illegible]旅館	3	9
05	不[illegible]騎士旅館	[illegible]	6

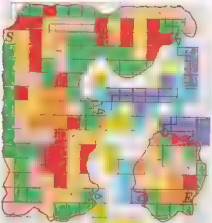
第43期[illegible]解答

HOME RUN！燃燒的野球

答案

●正確的船隻是 A O R B

●停泊的港口是 2



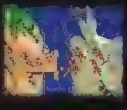
創世紀7－黑月之門

避戰法

/鄭誌隆

在創世紀7中，雖然每次隊友在遇見敵人時都會主動地有自己的攻擊模式，不用玩家自己一一去指揮，和前幾代比起來，節省了許多麻煩，但有時急著趕路，或是除正業後不想作戰，可是偏偏遇上了敵人……該怎麼辦呢？這裡告訴大家一個避戰大法——

就是當敵人出現時，立刻施Wizard Eye，螢幕上會出現一個大眼睛狀的東西，可以觀測附近地形，此時向任一方向作持續性移動，直到背景音樂一變，就成功了，這時按下滑鼠，在回復到原來的模式，便可看到敵人已消失了，此時便可繼續冒險了。



第41期 意見調查表中獎名單

特獎 李啓中（高雄縣）[illegible]

頭獎 劉珊成（高雄市） 史宇話（台南縣） 劉傑銘（高雄市） 王政洲（彰化市） 鍾勁威（台北[illegible]
[illegible]軟體世界[illegible]

貳獎 夏文明（高雄市） 游正杰（台中縣） 黃錦豐（彰化縣） 林保政（新竹縣） 王李陞（台北[illegible]
張登碩（台北縣） 黃文杰（宜蘭縣） 黃秉儒（台中縣） 詹哲鳴（台南市） 林士凱（台北[illegible]
[illegible]軟體世界[illegible]

參獎 樊家倫（高雄市） 李安祥（高雄市） 簡憲平（桃園縣） 李品寬（豐原市） 陳偉麟（台中[illegible]
劉曜源（高雄縣） 莊宗臻（高雄縣） 江慶輔（高雄縣） 李崇峰（基隆市） 蕭耀仁（花蓮[illegible]
黃長義（中壢市） 劉昭杰（基隆市） 邱賢良（彰化縣） 林文貴（高雄縣） 黃愈棠（桃園[illegible]
[illegible]軟體世界[illegible]

安慰獎 李孟憲（桃園縣） 鍾福忠（台北縣） 劉繼中（台北縣） 陳裕成（台北市） 萬火生（高雄[illegible]
周元慶（中壢市） 賴仕凱（台中市） 簡國龍（台北市） 王嘉裕（南投縣） 葉景鐘（澎湖[illegible]
侯文哲（台中縣） 陳逸翰（桃園縣） 鄭凱仁（台北市） 吳國銘（高雄市） 施堯天（台中[illegible]
宋威德（高雄縣） 陳立宗（宜蘭縣） 陳俊男（高雄市） 黃力行（台中市） 黃國城（高雄[illegible]
余俊賢（台北縣） 李奇明（台北縣） 陳漢昌（高雄市） 黃明賢（中和市） 馮建通（台中[illegible]
詹嘉祥（台北縣） 王彥鈞（高雄市） 錢宜正（嘉義市） 羅銘耀（桃園縣） 管幼仲（高雄[illegible]
[illegible]軟體世界[illegible]

※以上中獎人請靜候通知

天際賽星

義無反顧

修改篇

！大家好！我們又見面了
HI，今天本人因爲在 Subra
面被那些沒大腦的白痴給
，說以咱們的武器，能力
了，不可能完成任務，我
之下就奔回月球找開發室
PC TOOLS 先生，他便幫
。附表格內容說明如
：修改時看你SAVE的檔名名
MAP CC 兩個檔，內容相

附表Ⅰ是第一位隊員的資
料；附表Ⅱ是技能的順序及名
稱；附表Ⅲ是武器、護具的編
號。其他隊員的更改方式與第
一位是相同的，只要在同一檔
案找出他們的姓名即可。

※後記：修改技能時，不
要改成百戰天龍，什麼人會什麼
技能就改什麼。

武器及護甲多改幾件，用
壞了，打完了就丟掉。修改的
檔案及MAP CC檔的日期及時間
相同才可（就是最新的一個進
度）。

附表Ⅰ

檔名　×××．SAV/MAP.CC
（Save 在同一時間）

區段　00002

位址	意義
$194 205	第一位隊員的姓名
$228	生命目前值
$229	生命最大值
230 232	屬性目前值
233 235	屬性最大值
236 2?1	技能，參照附表Ⅱ
$2?1 299	身上物品，參照附表Ⅲ
$311 339	身上物品剩餘使用數

註：生命目前值及最大值改成[illegible]即可。
註：屬性目前值及最大值改成20即可。

附表Ⅱ

順序		順序	
A	[illegible]	I	[illegible]
B	[illegible]	J	[illegible]
C	[illegible]	K	[illegible]
D	[illegible]	L	[illegible]
E	[illegible]	M	[illegible]
F	[illegible]	N	[illegible]
G	[illegible]	O	外科手術
H	[illegible]	P	[illegible]

附表Ⅲ

編號	名稱	編號	名稱	編號	名稱
01	Dagger	15	Mass Cannon	29	Leather
02	Sword	16	Turbo Laser	2A	Chain Mail
03	Pistol	17	Gygens Cannon	2B	Plate
04	Rifle	18	Chain Sword	2C	Flak Jacket
05	Assault Rifle	19	Rocket Launcher	2D	Kevlar Suit
06	Machine Gun	1A	Death Ray	2E	Composite
07	Hand Laser	1B	Microbic Injector	2F	Reflec
08	Laser Rifle	1C	Tac Nuke Rifle	30	Ceramic
09	Assault Laser	1D	Breach Missile	31	Kylan Armor
0A	Electron Gun	1E	Needler	32	Personal Shield
0B	Neutron Gun	1F	Imestyl	33	Modu-armor
0C	Sub-Atomic Blaster	20	Energy Mace	34	Mag Field
0D	Blue Quark Gun	21	Thermite Launcher	35	Adamantine Chain
0E	Smart Gun	22	Screw Special	36	Teflon Suit
0F	Grenade Launcher	23	Battle Laser	37	Assault Suit
10	Plasma Generator	24	Sasser Dagger		
11	Seeker	25	Laser Sword		
12	Rad Gun	26	Plasma Bow		
13	Mono-Mol Disk	27	Super Laser		
14	Defense Wave	28	Atom Axe		

軟體世界傳播站

軟體世界雜誌長期訂戶，如果您要更換地址，請儘快通知本公司。如果您沒有在每月 25 日前通知本社，您只好自行至原來的地址取回您的雜誌了。

如果您不是長期訂戶，但正好缺乏軟體世界雜誌中口意的攻略指點迷津（哇，算起命來了），只好自己到我們各地的經銷商去買了。

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數）的讀者，請您在辦理劃撥時，加入基本回郵費用，一本郵資為 20 元，二本 40 元，三本以上一次計費 60 元。（夠便宜了吧……）

軟體世界雜誌 1～8、11、12、14～16 期已經沒有存貨了，請不要再劃撥郵購，已經絕版的遊戲請另外寫信來查詢吧！

只要是我們的產品，磁片如果不小心中毒了（誰叫您不貼防寫呢？）或是有損壞，您可以將原版磁片寄來給我們，我們將幫您重新製作一份。郵寄時請將您的磁片以最「輕巧」而又「堅固耐用」的包裝寄來，如果沒有包裝好，使得您的磁片寄到我們手中已成了紙飛機，我們只好幫您換新片了。（會比較貴哦！）

磁片維修費用如下：

1. 磁片資料因操作不慎而受損，須重新拷貝者，每片 10 元。

2. 磁片掉進水溝，或是練如來金剛拳時，誤將磁片當舍利子投入火爐……要更新磁片者，須將原片的「屍體」寄來（不可分屍），每片 30 元。

維修時，一律以郵寄方式處理，請勿直接送來公司，回郵費用新台幣 40 元（二片以上時，回郵 60 元）。

凡訂閱雜誌或辦理郵購、維修磁片者請將您的大名、詳細住址寫清楚，沒有寫您的大名或地址的，我們將以「普通」郵件寄出，如因而遺失，找郵局要吧！

如您在寄件（劃撥）一個月之後，尚未收到回件時，請立即利用本公司服務專線，直接向本公司查詢。

若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。

由於意外的訪客之奇襲接頭，是向國外原廠商訂購，一張訂單最少要有一定的數量，原廠才願意受理（原先並不知道有這個限制）。因此在目前仍在等待中，先向已訂購的玩家說聲 Sorry！，您可能須再等待一段時間……

因爲服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，服務人員沒時間和您聊天，避免佔線時間過長。

來信詢問問題時，請記得附上回郵信封或郵票，忘記放的話，我們也可能會忘記要回您的信了。

各項消費者查詢電話請撥 07 3841505 服務專線，請勿打到總機轉接。來信請寄到高雄郵政 28 34 號信箱服務課收。

軟體世界 41 期美東地區 BBS 簡介一文，作者提供 Umcom 3.0 軟體，如果需要的，請直接寫信向下列地址查詢：

Ching-Tian Su
Krispin Ln,East Setauket Ny
11733-1026
U.S.A

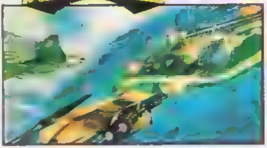
第 41 期
體同傷腦筋
中獎名單

張家銘（台中縣）
吳明展（高雄市）
林孟春（彰化縣）
江易璋（屏東縣）
張朝凱（台南縣）
賴琮寅（高雄市）
官有堂（台北市）
許銘昌（新竹市）
吳岳軒（花蓮縣）
梁僧庭（台北市）

以上十名，請靜候通知

心得篇

／劉興澤



經過一番戰爭的洗禮，多次的失敗經驗之後，不知各位玩家們是否已由柔弱轉變成"戰無不勝，攻無不克"的常勝將軍了？如果仍然對於電腦的軍力感到束手無策，甚至有點"惱羞成怒"，想把電腦砸了的同志們，請不要灰心。雖然在下我並非超級戰將，但是多多少少也從戰鬥中得到了一些經驗。現在就提供出來給各位，更希望有更多高手，能不吝指教，讓大家以最快的方式，得到最高的成就。好了，不多說廢話，以下的文章可是我用血汗經驗（誇張了點）換來的，還請各位撥點時間看一看吧！

【綜觀全局】

當你一進入一個新的戰局，第一步也就是最重要的一步，便是先利用"？"指令，看看敵我雙方各有多少部隊，再看看此一戰場共有多少個儲存站（Deposit）和多少個工廠（Factory），再以眼睛指標看看它們各儲存站、工廠在什麼位置，再看看你的部隊中步兵和運輸車在那兒，雖然是第一步，但也就是最重要的先計劃，說明白點，就是先佔哪幾座工廠？是否該先派兵阻擋？那幾個儲存站中的資源較有用（不過通常沒什麼差別，你能佔到的就那幾個而已）？擬定一份計劃之後，便可以開始依計劃行事，雖然這是一件小事，不過卻是關係勝負的重要步驟，試想當年如果希特勒先佔油田，再打莫斯科，那或許現在歐洲就不用簽什麼馬斯垂克條約，早就是統一的國家了。

【臨機應變】

戰場上的情況是變幻莫測的，隨時隨地都有出人意料的狀況發生。雖然計劃得相當完善，可是天有不測風雲，搞不好你的重坦克兩三下就被一個步兵、一座防空炮給幹掉。雖然此時只能大嘆一聲倒楣，不過說真的，有時電腦還是真的很囂張。為了防止這些不幸的事情發生，這裏提供新手兩個小方法，一是存檔，不滿意再Load出來；另一個是看完電腦動作之後，了解電腦的行動再行動。這兩個方法只是為使戰事發展對自己有利些，希望有志之士偶爾用用，切勿濫用這技倆，否則打這場仗有什麼意思呢？

要成為一位真正的高手，就是要能從最艱苦的情況中得到最後的勝利，這種勝利相信也才是玩這個Game的最大收獲。

【制敵機先】

除了上面那兩個要點之外，更高級的作戰高手便是能抓住敵人（電腦），只要你能知道電腦下一個動作，甚至敵人的真正目標在那兒，調兵遣將時先做一番的計劃，阻絕敵人的後路，一定能成為"戰無不勝，攻無不克"的高手，可是同時電腦也非等閒之輩，隨著戰局的改變，它也會改變自己的策略，加上電腦通常擁有較好的裝備，較多的部隊，所以一開始的攻勢大多是由他掌握。不過身為中國人應該有著許多的歷史經驗，想當年日本帝國以強大武力攻擊中國時，聰明的中國人採取的戰略便是以空間換取時間，利用敵人進攻的時候，以少數的犧牲部隊，暫且拖住幾個回合，使步兵能佔領許多戰略目標，只要讓犧牲部隊犧牲得有價值，將來不怕沒機會替他們報仇，所以制敵機先在戰力較弱時的定義便是"阻絕敵人，鞏固自己"。

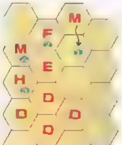
【精兵政策】

要能打勝仗的軍隊一定是又強又壯大的，不過以你一開始的弱勢部隊，實在談不上打仗，或許有人一直覺得不平的為什麼打不贏呢？我想原因就在於不知道如何培養一支精良的部隊。先分析一下自己的實

GAME林秘笈

力，如果你只有四個部隊：一輛重型坦克、一輛中型坦克及一輛輕型坦克部隊，而總部中只有6點能源，一個聰明人的部署和攻擊方式應當會像下列的樣子（附圖一），而當敵人的部隊進入包圍網中時，先想想你要培養的部隊是那兩部隊（註：修理一個受損部隊，需要3點能源）照一般常理判斷，當然是重型坦克和一個中型坦部隊，所以記得讓這兩個部隊儘量後攻，犧牲其他兩個部隊，讓重型坦克攻擊較少的敵軍（註：打倒敵人可獲得一點經驗值，但若你將敵人全部殲滅，則可獲得兩點經驗值），等重型坦克變成鐵十字（經驗值最高）時，伺機進入總部修復，一個超級部隊便出現，好好利用它，常能達到以一敵十的效果。

通常在你部隊很少，況且能源不多時，想打勝仗唯有靠這些精銳部隊，培養他們可是一門大學問，除了要會打之外，還要會逃，如果你只剩一輛坦克而該你行動，且敵人正接近中，一定要逃回本部（撤退），因為通常敵人會選擇你的少數部隊攻擊，況且遊戲的順序是先執行攻擊，再換行動的一方。或許當你回到總部之前會受到一、二次的攻擊，如果等到只剩一輛時才想到要回去，常常都是〝壯志未酬，身先死〞。



【壯大自己】

當你玩到中途時，或許你會納悶的問：「為什麼遊戲中的能源一直未出現呢？」不要緊張，再過幾關它可就是你最重要的致勝條件。在此介紹幾種重要裝備，是有關於輸送和儲備能源的。

(1)運兵車：雖然它很弱小，不過卻有快速的行動能力，可以拓展你步兵的行動範圍。除此之外，它亦能載送能源，只要將車子移至能源上，能源便會自動搬上車，而當你車子開回任何儲存站、工廠或總部時，能源便會自動卸下，送到工廠中。

(2)運輸機：它可是遊戲中最好的運輸工具，輸送能源就屬它最快。在第12關TESTY中，敵軍有許多的巨人（Giant），要利用自己的部隊好好防守並且部署；避免許多的能源在我方運輸部隊到達之前先被帶走，且能源若不幸被敵人得到，就算當場將它擊落，能源還是會消失的。當然除此之外它還能載運部隊進行長程攻擊，不過得特別小心敵人的防空部隊，它可是連一點防衛武器都沒有。

附圖（一）

D　儲存站

敵人車輛

1～4是攻擊地區

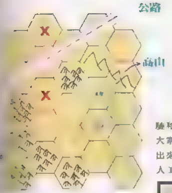
培養3　的部隊

(3)氣墊船：在某些戰役中，你常常會發覺你的部隊雖然有十幾個，但其中卻有幾個有跟沒有一樣，如第14、15場戰役，總有部隊被留在荒島上無法動彈，如果你沒有運輸機或運輸艦，那唯一的解救方式便是利用氣墊船；而且氣墊船有時也可當做步兵運兵車使用。利用它的水上行動力，有時比運兵車能更快、更安全的將步兵送到想到的地方。

(4)運輸艦：在遊戲中只出現一、二次，並沒有太特別的地方，通常只有一開始用到它，後半段形同廢鐵，沒多大用途。

(5)工作車：這是需要特別提出來說明的部隊，先簡單介紹它的資料：工作車中含有二份工作原料，可興設一個儲存站，內含20點能源。而工作車若用完工作原料，補給需30點能源，由此可知工作車是一種用完即丟的車輛，更不用花費能源去製造它。而在使用它時要注意幾點：第一、要找四個相連的平地才可以建造儲存站，而平地就是平原，不包括道路。第二、車子要在建築地外建造，同時可兩輛一起建造同一儲存站，且要在攻擊模式下建造，一次建設一半，兩次便完成一個儲存站。在某些戰場中（如第12場戰役中），有半完成的儲存站兩個，所以只要你建設一次便可完成。第三、在建造儲存站時要注意儲存站的出口位置，小心觀察，所有的儲存站出口都是朝上的，所以建

附圖（二）



…便要注意不要封死自己的…建造時的位置便是將來出口位置。如果不明白的…看看附圖（二）便知道…

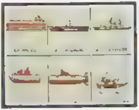
【生產裝備】

根據筆者的經驗和戰略，…方擁有工廠之後，如果可…造的話（有時無法製造某…武器裝備），我…定製造…，再其次為攻擊直升

…，再者為重型坦克，快速攻…（Buster）。因為當你處於…時，又快速又擁有強大攻…的快速部隊將是你唯…的…如果可能的話，千萬不…能源用光，留下…些能源…修補之用，比起你用來製…個步兵更有價值。

【勤練"戰技"】

在此不是要介紹如何訓練…，而是要將自己戰略的經驗和電腦的許多盲點提出來和大家分享，希望能有更多人提出來，以供將來發展更厲害的人工智慧讓我們挑戰。



(1)海戰：在第14場戰役中，你將會碰到一場規模相當大的海戰，在此提出自己的心得供大家分享。在遊戲中，海戰是一個相當特別的部份，某些船隻會自行修復，如潛水艇，航空母艦和巡洋艦，所以要擊沈它們不是件容易的事，加上敵人數量也不少，況且它們也會群起攻擊你，如何打勝便是一門不小的學問。在此提供一個電腦的盲點，將佈雷艦的水雷放出來，則電腦會將所有的攻擊放到水雷上，趁此機會利用魚雷部隊的長程攻擊力集中目標攻擊，相信一定能贏得相當漂亮。

(2)陸戰：利用快速部隊做長程攻擊，在你的部隊中有種稱為Buster的裝甲車，它能實施…格的中程攻擊，充分利用它的特性，在戰車直接攻擊前先行攻擊，一方面減少敵人數目，…方面增加經驗值，在後方偷偷打，不…會兒你的部隊便能茁壯了，而電腦在此便差了一大截。

(3)空戰：電腦的思考方式通常是很直線的。所以只要你能善用敵方武器的弱點，不但能消滅敵人，還能毫無損傷的增加經驗值。儘量選擇沒有對地武器的戰鬥機、運輸機打。利用防空砲、重型坦克的機槍，快速部隊的飛彈，甚至運兵車的機槍提升自己的等級，再去攻擊具有攻擊性的轟炸機和直升機。同理，轟炸機和直升機也要利用敵人的弱點提升經驗值，才能使自己能在最短的時間內擊敗敵人獲得高分。

【結　　語】

寫了這麼長的心得篇，卻覺得有點心虛，因為這不過是自己起步得早，比別人早些領悟到這些訣竅而已，不過正如韓愈所說：「聞道有先後，術業有專攻」，希望這一點的心得可以使得許多新手有點受益，那麼這篇心得篇也就算有那麼點價值了。

希望有更多人加入這個園地，在課業之餘，讓自己的腦筋活動活動，不要讓自己太呆板了。

風雲霸主

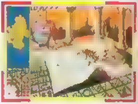
/G.R.X.

嗨！歡迎來到風雲霸主的征戰世界中，在這裏，你只有一個很"單純"的目的—征服你看得到的每一塊土地；而且不計任何手段。雖然目的很單純，但過程可不簡單。除了基本的燒殺擄掠外，還必須有"遇強則閃，遇弱則砍"、"打完就搶，搶完就跑"等的高級戰略手腕，如果只是一味的砍殺，只怕領土打沒幾塊，就已劃下征戰休止符了。哈哈—就是GAME OVER啦！

工欲善其事，必先利其器，OK！讓我們先來談談風雲霸主中，各項指令的微妙用法吧！

ATTACK（攻擊）

這正是風雲霸主中最重要，也是最有看頭的一個指令，只要一聲令下，衆兵立刻蜂湧而上，見人就砍、見羊就宰，實在痛快極了。不過在下



達攻擊指令前，請先確定下列事項，以免悲劇發生。

1 我軍武器是否和對方差太多：

尤其是對方是否擁有長射程武器。千萬別赤手空拳的衝向一群弓箭兵，就算你人比對方多，只怕還沒衝到對方面前，就全昇天了。當然，我方也一樣，如果你所有兵都拿了

GAME林秘笈

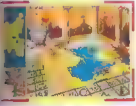
的話，別客氣，盡量打，幾乎可以百戰百勝，所向無敵。

2 我軍人數是否比對方差

除非我方武器有絕對的優勢，否則就別去送死了。如果對方攻擊的話，那就用最佳戰術—轉進。（就是逃）

3 我軍是否能全數發動攻擊，而沒被地形卡住：

有些地形會妨礙士兵的行動，如河流，山脈等，在發動攻擊前別忘了確定一下地形和，尤其在攻打小島時，如果士兵沒有足夠的船，那下場會以悲劇收場的；只見一



聲攻擊令下，有船的士兵勇往直前；沒船的士兵只好在岸邊搖旗吶喊，自送壯士登陸並「羽化成仙」，平白損失了大量兵源。天啊！這不是悲劇嗎？

4 是否儲存過了

哈哈！這雖然不是光榮的事，但卻也是爲最後法寶，以防一旦戰況失利或士兵痴呆無法行動時用。

INVENT

雖說交戰的勝負決定於人數，但武器仍可左右成敗。畢竟兵器還是比拳頭來的有用多了。所以別忘了爲你的士兵準備好兵器。當然，兵器的來

源除了搶奪外，你也可以自己製造，是故，在城鎮時別忘了用製造指令爲你的士兵打造一些兵器，造兵器除了時間外還需要一些材料。當然，唯一的材料來源就是城外的那些樹木了（幸好樹砍完了會再長，否則去那裏找材料呢？）。此外，在製造前別忘了分析一下戰況，有些需要窮追猛打的戰場則不宜在製造上花太多時間，而有些戰場則是用搶的即可。當然，如果敵人大軍殺到家門口，而你還在叮叮噹噹打造兵器的話，那可是會讓敵人笑話的。

SEND CAPTAIN

雖然這只是一個無攻擊性的指令，但可別小看它，在風雲霸主中調動的重要性幾乎僅次於攻擊的指令了，通常在下列狀況我們會使用調動指令

1 攻擊前的準備：

在攻擊前通常可使用此指令將部隊佈署在敵人附近，此時由於我方並非處作戰狀態，所以敵人大多也不會主動攻擊我方。等集結完成，確定戰況良好，天時地利皆無誤後，我方即可下達作戰指令，來場大拼大戰。

2 戰線佈置：

如果我方將領不只一個的話，那即可靈活運用調動指令，將軍力分佈在適當的城市

以守衛後方城市。當然，也可集結各地兵力，從不同方位夾擊敵方主力。

◎3.補給糧食及兵器：

一旦我方部隊面臨斷糧或兵器不足時，即可利用調動指令將部隊調回各城市以補給糧食及兵器。當然，兵器是需要製造的，所以平時可調動其他將領在後方城市製造，以便主力部隊返回裝備。

◎4.轉進：

當敵人大舉殺到，而我方兵力薄弱時，不要猶豫，立刻用調動指示將部隊轉進其他地方，所謂留得青山在，不怕沒柴燒。失掉一兩城市不算什麼，等敵人離開再搶回來即可。

啊！對了，還有一點忘了講，儘量別在下雪時下達調動指令，積雪不但會使部隊行進速度下降兩倍以上，也使糧食以平常兩倍速度消耗，迫使部隊面臨斷糧危機。是故在大雪中長行軍時是非危險的，當然轉進時就顧不了那麼多了，畢竟保命重要，先逃再說。

EQUIP INVENTION
【裝 備】

用製造指令所製造出來的裝備兵器，皆存放在原製造城市中。所以，在製造完後，別

忘了用裝備指令將兵器裝備在部隊上，可別叮叮噹噹打造了一堆兵器，卻擺在城市忘了裝備了，那可是很那個的。同理，敵人也會擺在城市忘了裝備，所以一旦拿下一個城市，別忘了先搜索一下，通常都可找到一些敵方所留下的兵器，就把它當戰利品順便帶走吧！另外，有時敵人被消滅時也會在原野留下他們的裝備，就

用裝備指令將其順便帶走吧！就算它比自己原裝備還差，至少還可拿去和其他領主交換糧食。反正不撿白不撿嘛！

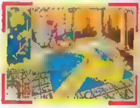
GET MAN
【徵 兵】

徵兵指令的用途很簡單，就是抓人充軍，一旦對我方城市下達該指令，則部隊會立刻前往該城市，並徵召居民加入部隊，這也正是風雲霸主中唯一增加兵力的方法，當城愈大

召的人也愈多，而且召完就沒人了。所以，如果希望自己的部隊增強，唯一的辦法便是四處召人，將你的部隊如滾雪球般愈滾愈大，直到拿下所有城市，消滅所有敵人為止。

DERANK
【解 編】

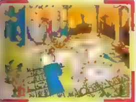
要用此指示前最好先儲存一下，因為此指示會將你的部



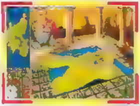
隊解編，讓士兵們回到他們自己原來的城市。所以除非是你已消滅所有敵人，或者是自認大勢已去，不忍讓士兵陪葬，否則別輕易選擇此指令。因為一旦按下，那可真的大勢已去了。（其實“也沒那麼嚴重啦！多跑點路，到各城市去將其一一召回即可。不過萬一中途被敵人逮到，那可就…）

SUPPLY FOOD
（補給）

且前線重要的城市缺糧，那便是補給指令上場的時



了。補給指令可命令部隊將後方城市中的糧食搬運到目前所在的城市中。靈活運用補給指令將可建立一條補給線，使後方城市的糧食源源不斷的送到前線城市，而前線城市便成為我方所有部隊的補給點。當然，補給線是必須靠其他指令配合才能組構起來，要



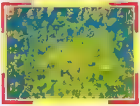
有領上一人，打仗都打不了，那還有時間去運糧呢！而且萬一城市間距離太大，往返所耗的糧食都比搬運的多了。

GET FOOD
（補充兵糧）

兵指令可使部隊在城市獲得糧食補充，當然城市中存糧越多，部隊也獲得越多。切記！不要讓部隊陷入斷糧危機，否則士兵們將會一哄而散，四處討食，實在是慘不忍睹。所以，一旦部隊存糧不多時，便得立刻回城市補充兵糧，萬一城市生產速度不夠

快，那便利用上述補給指示建立補給線，又萬一無法建立補給線時，那部隊便得打野食了，方法很簡單，只要在原野找到任何一隻羊兒，對其下達作戰指令即可，到時只見眾人一擁而上，將可憐的羊兒當場宰殺，就地烤起羊肉來。在寒冷的下雪天裏，一群人圍住火堆吃羊肉，這畫面實在是溫暖極了，不過可別吃上癮了，平常能在城市補充便回城市補充，畢竟羊也是會吃完的，可別到時候城中沒糧，原野也無羊，那可就不好玩了。

DROP INVENTION
（丟棄裝備）



沒事選丟棄指令的人一定是"阿達"了，辛苦弄到的裝備怎能說丟就丟呢？不過如果是一不小心按錯了，則可用裝備指令將其裝回來（要不然按錯的人不氣死才怪），而且電腦不會和你搶丟棄的東西，所以可以一樣一樣慢慢地撿回來。當然，沒事還是別亂丟東西的。（放心！不會有人開你罰單的！）

DROP FOOD
（丟棄糧食）

同上，沒事選此指令的人一定也是"阿達"了，而且更嚴重，簡直就是瘋了。使隊伍陷入斷糧危機，這不是瘋了嗎？不過幸好，如果是一不小心按錯了，仍可用補充兵糧指令將其撿回來。（要不然按錯的人不跳樓才怪）

OK！以上便是風雲霸主中最常用的指令了，若能善用這些指令加上文章一開始的"十六字真言"戰略法，相信前幾個戰場必可過關斬將，所向無

敵。至於後期的戰場則需要用到其它一些戰術指令了，讓我們下次再來談談這些戰術指令的用法、組合方式、以及一些特殊戰況的處理，這次就在此打住，咱們下次再聊了。BYE！BYE！！

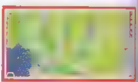
GAME林秘笈 /W.C.I.

戰爭風雲錄－韓戰是 SSI 在今年新推出的戰略遊戲，故事背景以 1950 年 6 月 25 日爆發的韓戰為主，並加上所謂「明日戰爭」的未來假想戰役，玩者可選擇擔任共軍或聯合國（U N）指揮官，以控制朝鮮半島土地多寡來決定遊戲勝負。

韓戰遊戲中，除了一般戰略遊戲強調的部份外，補給線的維持也是很重要的因素之一，因為它直接影響到部隊的戰力及移動點數。鐵公路是這個遊戲中的主要交通線和補給線，在鐵路線上補給較快，然而鐵路運輸須謹慎使用，以免庫存補給消耗太快，反而導致部隊戰力和移動點數下降。

擁有海運和空降能力，是 UN 玩家較佔便宜的地方。在海運方面，一般而言應以海港為進出孔道為宜，如此一來可避免部隊無謂的損失，當然緊急撤退就管不了那麼多了。若在敵後（按[P]鍵即可知敵我佔領區狀況）進行兩棲突擊，必須儘速攻佔港口（尤其是未佈雷的，因為如此才能提供補給）或與友軍會師，否則補給中斷部隊戰力會迅速下降。在空降方面，通常空降單位是用來包圍或佔領重要據點，降落在敵陣時，最好降落區沒有敵軍，或敵軍實力遠遜於我軍；如果不得已必須降落在敵軍勢力範圍內，最好也能與友軍迅速會合，否則就會很慘慘。

必須強調的是，鐵路運輸、海運及空降都會消耗相當



戰爭爆發　兩軍對陣，拚拚看誰厲害。

公告

DP II 繪圖軟體

如果您是一位電腦繪圖高手，或者正想成為電腦繪圖高手，這些消息……您不能不知道哦！

繪圖軟體打從〝出道〞以來，一直深受大家喜愛，〝賣點〞還不錯，但由於想讓大夥畫出更正點的圖案，所以在程式上加了一些變化……………。

而〝它〞在變身前是 2.0 版，能夠支援 ET 3000 顯示卡，但變身之後是 2.3 版，不但可以支援 ET 3000，還能支援 ET 4000。

可是如何辨認是舊版的 2.0 版呢？還是新版的 2.3 版呢？方法......
單，

欲購買者可向經銷商的〝頭家〞詢問，是否為 9 月份剛進的......

補給，所以應該謹慎使用，免庫存補給嚴重下降，而使部隊幾近於癱瘓！不過雖然如此，若UN方面所擁有的絕對制空權，在戰場上進行阻絕戰術可有效降低共軍補給而導致移動點數下降，而空中炸射提供火力支援，兩者調配得當，則將立於不敗之地。

在共軍方面，1950到1951各項戰役中，必須不計傷亡攻釜山周邊陣地，如果能在UN未能有效防衛前攻入釜山，將呈現一面倒的情況！若未攻入而UN大舉反攻，則應守勢並用最少的損失牽制敵軍，然後向北韓境內撤退。當UN部隊越過38度線時，必須等中共介入。一旦中共介入，則應該集中兵力攻擊UN部隊弱點，通常在平壤附近的決戰決定勝負。只要突破UN防線，主力應全力向南衝，另一方面則迂迴包抄收拾敵方殘兵。

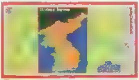
UN玩家在1950到1951年各戰役中，漢城的抵抗必須儘可能延長，在漢城至大田鐵路延線佈置適當的遲滯部隊，在大田市和群山港分別部置師級兵力，在大部份空中攻擊支援下，至少可以牽制十個師的兵力，而在釜山周邊陣地，必須沿洛東江佈防，當兵力足額時也可自陣地突擊。同時儘早在仁川未佈雷前以兩棲突擊攻佔，然後兩支部隊完成合圍，就可以消滅大部份共軍，接著收復漢城。

遊戲中有一有趣的現象，就是只要UN軍隊越過38度線，中共一定會出兵；而僅以南韓軍北上，則中共就會按兵不動。因此如果要避免中共介入的話，只需派南韓軍北上，先肅清平壤地區敵軍，使其喪失攻擊能力後，再分兵沿鐵路攻向元山及興安港。集中兵力，保持機動力和補給暢通是致佔領地區攻勝要訣。上述兩剩掃蕩殘部的問題。如果決定以UN部隊北進，則龐大的中共兵力將是一大挑戰，此時不宜陣地戰，而應採機動防禦以抵消其優勢兵力。

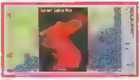
在1995年明日戰爭中，北韓玩家必須集中砲兵和空軍在主攻點儘可能突破漢城都會區防禦帶以免陷入消耗戰，其他陣線則利用局部突破擴張戰果全力南下。UN玩家則宜先取得空優及以炸射損耗敵軍，在漢城地區進行陣地戰，其他地區則遲滯抵抗，等待增援抵達。

正如同所有戰略遊戲一樣，謹慎思考是致勝的不二法門，準備紙子計算機及隨時翻閱說明書將是不可或缺的，耐心點！這將是個富有樂趣的遊戲。

南面個師地 ... 苦哇



打開戰略地圖 看看敵軍玩什麼把戲



更新版本

定，那你就可以"安"啦！鎖定的新版。但要是已經買了 其方法更簡單。只要進入選單就真象大白了。

然，最重要的是，倘若你需要更新版本，其有二種：

一種：磁片無發霉或刮傷折損者：只要將原版磁片（共4張）＋保證卡，並附上回郵40元的郵票寄來即可。

二種：磁片本身已經發霉或刮傷折損者：我們會先替您更新磁片，而更新費用為一片磁片30元，二片為60元……以此類推。並請將原版磁片（共4張）＋保證卡、並附上更新磁片費用＋回郵40元的郵票寄來即可。

如果對於上面所寫的事項，有任何疑問，請您直撥服務專線：

高雄市郵政 ...

更新版本組 收

義無反顧 天際寒星 完全攻略(一)

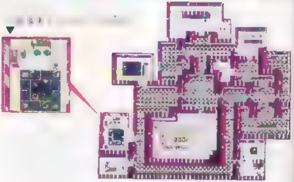
／ Luc

前言

天際寒星 義無反顧這個遊戲的難度比許多玩者預期的要高。主要並非是謎題的難度，而是有許多關鍵性的任務在遊戲中並沒有交待清楚。例如 Ship Plan 可說是維繫八大星群間任務的關鍵，而在 Algieba、Kornephoros、Caroli、Alhena、Zaurak、Izar 這六個星群各有一個，若在以上的六個星群中有任何 個環節漏失，在下一個星群可能就會遭遇到無法匹敵的敵艦，進而無法完成任務。玩者們如果少拿了任何一個 Ship Plan 最好再回到漏失的星群去仔細搜索，以免造成進度卡住的不幸事件。另外進行任務時最好照著攻略的順序來做，不然可能會造成進展不順利的情況。而與攻略有關的星球都會有 個副標題便於玩者記憶。

第一次接觸

Izar 星群
Alpha-Centauri 星系
Alpha-Centauri Ⅱ號行星
危險程度：低



這是一座外星人用來觀察半人馬引擎實驗的偵測站，但最近卻遭到不明力量的攻擊，造成了嚴重的破壞。站內殘存的人造人已接到了幫助地球人的指示，不過由於安全系統的啓動，站內大多數的保安機器人仍然是有敵意的，請務必小心！你在此處不會得到任何任務上必要的物品，但可獲得許多很重要的資訊。

當你一登陸後就會遭到攻擊，這些 MKI 的機器人很好對付。如果你受傷了，別忘了做適當的治療。進入這棟建築後，在建築物左下角的人造人會提供你 個 Android's Tool，可以讓你使用走廊上及房間內的球狀物以獲得進 步的訊息。

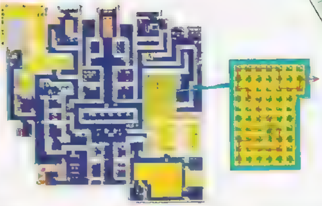
建議

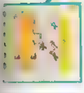
不是每一個角色都有敵意，大部份有敵意的人會先開火，確定自己遭到攻擊後再還擊，別誤殺了好人。另外如果你發現了新的護甲，不要遲疑，快穿上它，它所提供的防禦力至少比 Flak Jacket 高。

Algieba 星群

航向貞愛

‹Algieba 星群
‹Taitha 星系
Taitha Ⅱ號行星
危險程度 低





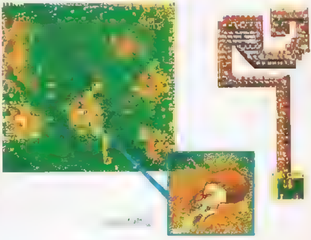
星室的公主最近將要嫁給外形怪異的外星王子以維Algieba 星群的和平，這項政治婚姻是因爲皇后被 Geal A'nal 誘惑而決定的。很不幸的，這是 Geal A'nai 爲了給 Talitha Ⅱ星帶來災難而設下的陰謀，在庭院中的噴泉四周埋了炸彈，準備在婚禮當天暗殺公主及她的未婚夫。

去與公主談話，並且保證你會將她救出這個被迫的婚姻，她將會告訴你她需要一個 Levitator 來舉起一個擋住通往皇家太空船通路的笨重櫃子。而這個 Levitator 在地圖上的 A 處，在這之前你必須通過由 Geal A'nai 所設下的致命迷宮。沿地圖上的黑線來行走就可以避免任何的炸彈（但仍有可能隊員會意外的踩到炸彈）。當你懷疑那一格有炸彈，只要 Search 那一格，這樣即可解除那一格的陷阱。當你拿到了 Levitator 之後，將它置於領隊的身上，再與公主談話，讓她知道你已得到了這個裝置。接著往櫃子走去，這時櫃子會升起讓你通過，公主則會緊跟著你們走出通道，不過她有時會在迷宮中迷路，只要有耐心，她還是會走出來的。當她跟在你身後時與後院看守太空船的侍從談話，公主將會搭乘這艘船航向她的真愛，臨走後她會留下一個 Trinket，而這將在下一個場景 Subara Ⅱ用到，拾起 Trinket，立刻傳送回艦，因爲這時守衛會開始四處尋找你並格殺無論！

建議

將廚房中找到的火柴用在庭園中的旗幟上，當旗桿起火後，守衛們就會離開自己原來的崗位，而這樣也就讓你有機會可以取得撞球室中的 Assault Laser，它跟你手頭的武器相比簡直是神兵利器。找機會幹掉一個落單的守衛，你又可以得到一把 Machine Gun。在任何情況下都不要 Search 噴泉，因爲這樣會引爆所有的炸彈，而這通常會炸死你的全部隊員。在這裏別忘了隨時搜搜箱子、櫃子等物品，可能會有意外的補給出現。

Magin 的禮物



Algieba 星群
Subra 星系
Subra Ⅱ號行星
危險程度：中等

Subra Ⅱ的住民是一群原始的植物種族，雖然擁有移動的能力，但卻無法使用聲音來溝通。他們是使用 種叫 Imastyl 的棍子在地面上畫圖溝通，即使他們的科技水準是如此的低落，但仍然接到了 Ishtao 總統的邀請去參加他的就職大典。在此你將需要 個 Trinket 來完成任務以獲得 Algiebian Invite 在 Algieba IV 中使用。

當你一傳送下去後，沿著河走以避免 He Who Speaks 一當地首領的變種兒子所設置的陷阱，不過要特別留意 Blood Beast，宰了牠把屍體帶走，稍後會用到。接著在左下角的樹椿中把 Imastyl 拾起，從現在開始你就可以和大部份的人溝通。至 A 處把 Blood Beast 的屍體給看守橋的人，他就會讓你通過。緊接著和首領 Magin 談話，他會要求你替他尋回一件叫〝Talking Stick〞的古物。當你把 Talking Stick 歸還給他後，他會交給你 Algiebian Invite。接著走過橋，走向 C 處的洞穴，小心陷阱，附近的外星人全都有敵意。C 處是 He Who Speaks 的地下居所，Use Imasty 在 He Who Speaks 身上並保證不會殺他，接著 Use Trinket 在他身上，他就會打開一扇通往藏放 Talking Stick 處的密門，走進通道拿起 Talking Stick 立刻離開。如果你延遲太久，你就會被 Bladderclaw 攻擊。回到地面同時確定你的領隊有 Imastyl 和 Talking Stick，Use〝Talking Stick〞在 Magin 身上，他會把 Algiebian Invite 交給你。傳送回艦，你已經完成了這個任務。

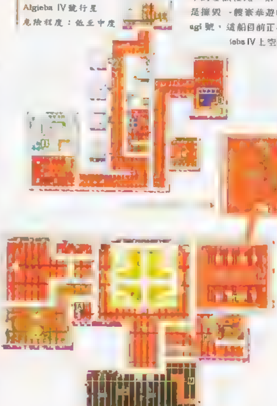
建議

當你在 Subra Ⅱ上時穿著 Flak Jacket 或 Kevlar Suit 可以讓你對遠距的攻擊有最大的抵抗力。如果你喜歡破壞或沒有 Trinket 的話，你也可以自 D 處進入地洞，不過你必須把 Bladderclaw 殺死才能取得 Talking Stick，小心 Bladderclaw 的觸手，這將是 場漫長的戰鬥！

Algieba 星群
Algieba 星系
Algieba IV號行星
危險程度：低至中度

Ishtao 總統很快地就要舉行連任的就職典禮，他邀請了本星群中的各色人物。Geal A'nai 當然不在邀請名單中，不過他們還是來了。他們計劃要暗殺 Ishtao、濫殺無辜和大肆破壞，並將這一切栽贓到別人頭上。

Geal A'nai 的計劃分爲兩部份，第一部份是直接暗殺 Ishtao 總統本人，他們準備使用一個名爲 Sixth Seal 的古藝品來啓動總統辦公室附近的 根拉桿（在地圖上的 A 處），如果拉下拉桿，Ishtao 就會被他辦公室中的怪獸殺死。第二部份是摧毀 艘豪華遊輪 Attagi 號，這船目前正在 Algieba IV 上空環繞者



一軌道，Geal A nai 找人假扮ao總統，向船上無辜的乘客，由於船上發現了 Geal A 的影蹤，船上的人都必須犧，如果 Geal A nai 陰謀得逞，Ishtao 一定會因此遭受極大譴責。

你要拯救 Ishtao 總統以及 agi 號，並且獲得 Algiebian eal。首先把 Algiebian Invite 傳送點的守衛，以進入基部，先前往 B 處的傳送站，位人員談話，你就會被傳送上 Attagi 號。船上的 Geal A' 把引擎、傳送器及某些門給關了，而通往船的另外一邊的傳送器也損壞了，你需要一個 Gravity Bar 才能修好它。你可以從「Choassqa」這個遊戲中獲得。先跟 C 處的 Choassqa 機器人談話以獲得 5 張卡片，將它們照著 35214 的順序插入北面的牆上，完成後一個 Gravity Bar 會出現在桌上，帶走它，同時別忘了再向機器人要一套卡片，等一下會用到。把 Gravity Bar 交給 D 處傳送器旁邊的工程師，他會把傳送器修好，同時也修好了一些本來不能開的門，走入傳送器到另一邊，向下直走，你會得到一段如何重新啟動引擎的訊息，接著你會發現另一間牆上有插孔的房間，Geal A'nai 在房中設了兩個不可避免的炸彈，在引爆另一個炸彈前先治療自己的隊員，再將卡片依 15432 的順序插入。你必須再啟動另一座引擎，接著進入另一間房間，拿走 Choassqa 卡和另一些好東西。上方的房間有兩名 Geal A'nai，宰了他們和在 E 處的人談話，你會得到兩枚 Algiebian Tal，稍後才會用到。緊接著前往 F 處的傳送器，它通往第二座引擎和一大群的 Geal A'nai，小心行事。解決了全部的 Geal A'nai 後別忘了帶走一個 Geal A'nai's Amulet，接著再照著 15432 的順序插入卡片，如果一切順序都對了，你會得到一個 Attagi Cammand Code，交給 G 處的人員，他可以重新接管 Attagi 號，並打開通往 H 處逃生艙的門，走入此處就可以再回太空站。

回到太空站後先去搜索 I 處的箱子，拿走 Sixth Seal，從餐廳旁的梯子上到第二層（用 Search 指令）。這一層的重要人物有 J 處的 Ishtao、K 處的記者、L 處的看守者、M 處的酒保。首先和記者談話，得到一枚 Press Pass，再和酒保談話，交給他一個 Algebian Tal，就可得到一瓶 Vegan 酒，再把這瓶酒交給看守者，他會離開原有的崗位，讓你得以進入身後的房間，拉下槓桿就可以解除塑像四周的力場，搜索左上方的雕像就可得到 Algebian Crystal —半人馬引擎八項組件中的第一項到手了！接著把 Press Pass 亮給總統門口的守衛看，他們就會讓你通過。對著 Ishtao 使用 Geal A nai's Amulet 和 Sixth Seal，你就可以得到 Security Pass 和 Presidential Amulet 一會在 Kooshee I 中派上用場。帶著 Security Pass 去降落地點的房間，它會讓你進入北方的房間中，那有許多的物品，還有很重要的 SHIP PLAN，千萬別忘了帶走，傳送回艦，任務完

成，

建議

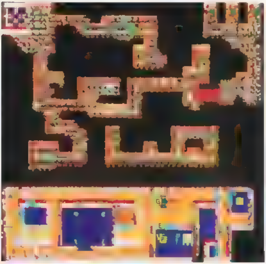
在 Attagi 號上需常搜索床舖，也許會有一些意外的收穫，把 Attagi 上找到的 Eyeglass 交給太空站遺失眼鏡的傢伙，就可以得到武器。在 Algieba Ⅳ 上穿著 Reflec 或 Ceramic 是正確的選擇。太空站的安全機器人只有當你在牢房中使用 Geal A'nai's Amulet 於 Geal A'nai 身上後才會啟動，別犯錯了！

靈魂出竅

Algieba 星群
Kooshee 星系
Kooshee Ⅰ 號行星
危險程度：低

在這個行星的地下住著一位著名的科學家，同時也設置了十分複雜的安全系統，Ishtao 總統把 Tech Plan 交給此地的科學家，而這正是 Ishtao 總統的另一項禮物。在 Algieba Ⅳ 上得到的 Presidential Amulet 是進入這個區域所必須的識別證，在此地的領隊最好選 Katya，因為稍後要作一點小小的射擊練習。

進入洞穴後，無論向任一方向走，你都會觸動安全系統，而把領隊外的全部隊員都傳送到遠處的牢房中，所以接下來領隊必須要單獨處理下面的問題。Search A 處打開祕門，再 Search B 處的拉桿，它讓你稍後可以通過一座橋。去 C 處拿起 Mirror Shard，接著走上那座橋，你會發現有一個傳送器，從最左邊的開始一個一個使用 Mirror Shard 來通過安全系統，最左邊的傳送器需提前一步 USE Mirror Shard。當你踏上最右邊的傳送器後就會被傳送到一個新的地點，這裏的人格幻象不會傷害你，不過第一個人格處有陷阱，以 Search 指令將其解除。再踏上另一個傳送器，你就可以到達實驗室的核心，路上可能會有 Blood Beast 擋路，射殺它們。前往 E 處，Search 拉桿，再使用 F 處的控制板，會產生一隻四隻手臂的外星人，它會無害的跟著你，前往 G 處，當它站在 G 處附近時，使用那裏的控制板，這部機器可以將領隊與四隻手外星人心智互換，Search H 處的拉桿會解除安全系統，同時也會讓你回到原來的身體。前往 I 處重新集合隊伍和科學家談話以獲得 Tech Plan，從此處你可以直接傳送回艦。



Kornephoros 星群

Spawn 異形入侵

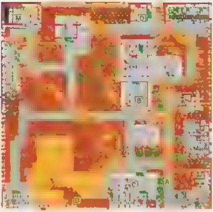
Kornephoros 星群
Rutilicus 星系
Rutilicus Ⅱ 號行星
危險程度：高度

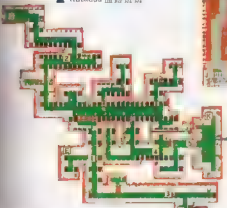
目前，這個曾經一度非常富裕的殖民地由於不知名的組織把 Cin-Sea Spawn 釋放於此，並且造成了極大的混亂與破壞，當地的居民需要有人幫助來揭發這項陰謀，但是目前他們最大的危險則是那些四處橫行的 Spawn！

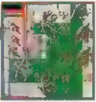
落地之後，一定要拿起東南方的 Thermite Laucher，它在面對一大群的 Spawn 時可以增加你生存的機會。當 A 處的男孩問你是否是 Trader 時，回答 No，否則他會攻擊你。當你射殺了地表上所有 Spawn 後（有些得隔著箱子來射殺），B 處的殖民者就會交給你一具 Generator（會在 Eltanin Ⅵ 派上用場）。殖民地的領導者要求你取得 Transformer 來幫助殖民地恢復電力。從 D 處進入下水道，附近有一把 Assault Laser，看你的需要來決定是否拿走它。

在下水道中你需要玩一場「拉拉看」的遊戲，以進入下水道的更深處。E 處的拉桿可打開 1 處的牆、F 處的拉桿打開

▲ Rutilicus 血跡斑斑







▲ 極爲噁心的 Spawn

的牆、G 處的拉桿打開 3 處
、H 處的拉桿打開 4 處的
。取走 I 處的 Planet Deed
在 Kochab Ⅱ 會用到），J 處
桿會打開 5 處的牆，緊接著
會面對有史以來最大的 一場
鬥，Thermite Laucher 在此可
救你 一命（Thermite Lauch-
以 Heavy Magazine 做彈匣
。當你可以從 K 處的梯子離
，到地面的 L 處取 Trans
，再走原路回到地表，把
sformer 交給 M 處的技師，
C 處的領導者會交給你 Visi
Badge 並託你前往 Sabik Ⅰ
查這項陰謀。由於電力恢復
，別忘了把 O 處好東西帶

建議

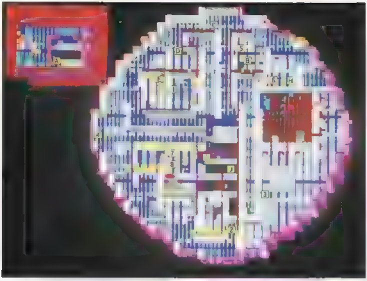
Spawn 跟大部份的其它動物一樣，一靠近就會造成極大的影響，在牠們能接近前射殺牠。在這個星球上別吝惜 First Aid Pack，使用適當的武器是致勝的條件。在 5 處的戰鬥可以分段來打，如因支持不住，再用 J 處的拉桿關上牆。由於 5 處的地形特殊，注意某些人的射程被限制住了，最好別讓 Katya 發生這種事。另外別忘了下水道的水有侵蝕性，隨時注意護甲狀況，別光著屁股跑來跑去，這樣會翹辮子的！

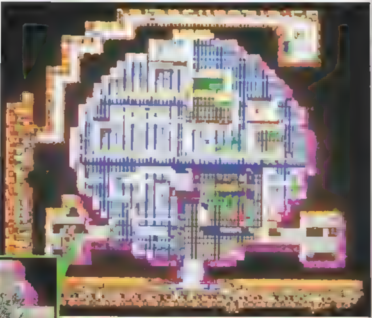
搞露陰謀

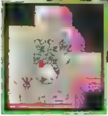
Kornephoros 星群
Sabik 星系
Sabik Ⅰ 號星
危險程度：中度

在此你必須查明貿易商人們在 Kornephoros 星群四處散播 Spawn 的陰謀。由於你的傳送器有效範圍只限於地表，因此你必須回到地上層才能傳送回艦。要使用電梯，只需 Search A 處的控制桿即可。Use Visitor's Badge 在 B 處的傢伙，以便 C 處的守衛讓路。若你沒出示 Visitor's Badge，則一旦經過 D 處的門前，機器人會一擁而出，E 處的螢幕會把你傳送到第二層，拿走可用的物品。F 處的外星人會向你要一袋鑽石，撿起路上外型像樹枝的 Skocha Root，從 G 處回到第一層，把 Skocha 交給 H 處的外星人（也就是吵著要吃東西的那一位），就可以得到一袋鑽石，交給 F 處的外星人，你會得到 Industrial Badge，把它交給 B 處的傢伙，得到一把 Door spiker 在第一層使用。

當你把①～⑥處的拉桿設定爲 " Our Ships wait in hiding until your awakening. " 之後就







可使用 J 處的拉桿以下到第二層的另一個區域，在這裏你可以用 Door Spiker 打開 K 處的門。拿走發射臺左下角的 Spare Parts，使用 L 處的拉桿，殺了守衛和那個機器人以進入北方的房間，摧毀發射臺後可得 Sector Clearance 回到地上層，傳送回艦。

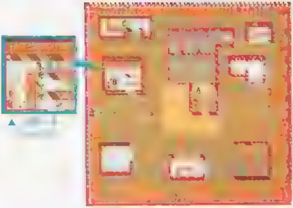
義

小心地下層的 Spawn 和地洞穴中的輕微輻射污染，許多門是可以避免的，別浪費體力。

Kornephoros 星群
tanin 星系
Etanin VII 號行星
危險程度：中等

在如此低溫的惡劣 Spawn 都不能存在太久，當然一樣，在戶外……自己的護……在……上方有……星人被困住……Thermal 在……救他出來，左……有一大群的 Spawn 被困住，隨你要怎樣都可以。這裡的發電機壞了，把 Rutil 上得到的 Generator 交給 A 處的外星人以換取 Sonic Pincers（在 Kochab II 上來換取 Mass Converter）。再到 C 處拿把 Thermal，把外面 D 處的積雪挖開，讓遇難的人走出來，再把 Sector Clearance 用在 B 處的控制器上，可再獲得一份 Ship Plan。

拍賣大會



Kornephoros 星群
Kochab 星系
Kochab II 號行星
危險程度：低度

本地正在展覽一項據說能起死回生的古老物品，靠著這項神秘物品的吸引力，在這裏交易的人數明顯的比以往還多。

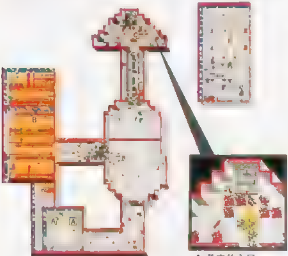
在 A 處正有一場拍賣會在舉行，你可以用 Sonic Splicers、Cyber Credit（參閱 Kornephoros II）和 Planet Deed 來換取半人馬引擎的零件之一 Mass Converter 與 B 處的商人 Morvin Sepo 談話以獲得 Uni-lock 和另一箱 Spare Parts（這些可以讓你完成 Kornephores II 的任務）。你可以用 Uni lock 把這裏的箱子打開，一群 Spawn 會出現，同時也讓你進入左上方的房間來搜刮，這些物品其中有一個是 Shroud Admission，Use 它在展覽會門口機器人身上就可進

入。帶走 Shroud，從其他外星人身上你可以得到一些物品和訊息，別吝於開口。

把 Starport Credit 交給武器商人可得到 把 Scroe Special，再把它退回給武器商人就可得到一把 Battle Laser。

墓穴探幽

Kornephoros 星群
Kornephoros 星系
Kornephoros Ⅲ 號行星
危險程度：低至中度


▲ 墓穴的入口

本星球你將需要造訪數次，所以你最好先在 Sabik Ⅰ 和 Kochab Ⅱ 上拿齊 2 箱 Spare Parts 和 Unilock 再到此處。先把兩箱 Spare Parts 放在 A 處明顯用箭頭標示的地方以打開房間右方的門，緊跟著箭頭走到 B 處把 Uni-lock 交給機器人可得到一個 Cyber Credit，下面會有一場戰鬥。勝利後 Search C 處的物體，如此可打開北方數步的艙門，由此可進入 Tomb of the Last Defender。其中每一個棺材都有一樣陪葬物，除了中央的棺材，它需要一個 " Last Stanza " 才能讓你得到一把 Cygnus Cannon（全宇宙最強力的武器）。Last Stanza 可在 Izar 星群中的 Vindermiatrix Ⅰ 上得到，而在 Izar Ⅱ 上又需要用到 Cygnus cannon，不過這是遊戲的相當後期，以後再來拿。

建議

小心此處的輻射。有數量機器人會阻止你進入 Tomb of the last defender，摧毀他們。

由於 May Field 是遊戲中除了 Dreadnaught Suit 之外最強護甲，別忘了帶走它，不過你得等到獲得 Caroli Sector Denebola Ⅳ 的 Ship Plan 之後才能複製 May Field。

Caroli 星群

沈睡者星球

Caroli 星群
Denebola 星系
Denebola Ⅳ 號行星
危險程度：中度至高度

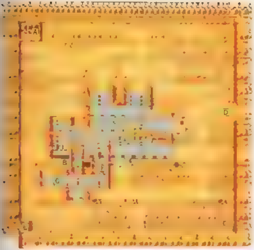
為了遊戲進行的順利，這裏強烈建議玩者由本星球開始以省去來回奔波太多次的麻煩。

Denebola Ⅳ 是 Eldarin 人的故鄉，Eldarin 的生命循環十分特異，他們會在較冷的季節進入休眠狀態，當他們醒來後會非常飢餓，為了食物他們會不惜殺人，但仍然有某些 Eldarin 人在這段時間內保持清醒來照顧這些沈睡者。你可在此取得 Tractor Part，稍後再帶著 Yeaf's Note 回來取得 Ship Plan 和 Tech Plan。

由於載送 Lozam 的貨船沒有到達而造成了十分大的危機，你必須得到一個 Tractor Part 才能見到在 Alus Ⅳ 貨船的船長，而這星球的 A 處正好有一個，不過你得先把東邊的門打開才行。首先拿走 B 和 C 處的 Decorative Orbs，把它們放在 D 處門旁的柱子上就可以出去了，當你拿到了 Tractor Part 後別忘了也把 E 處的 Eldarin Pot 也帶走現在可以離開此處，等到有了 Yaaf's Note 再回來。

當你在後面的進度中得到 Yaaf's Note 後，記得來此把它交給你第一個看到的外星人 Yaaf。交給他後，他會告訴你現在可以進入 F 處的地方拿戰利品，再去跟 G 處的 Eldarin 談話，把 Eldarin Pot 交給他以進入 F 處拿取 Ship Plan 和 Tech Plan。

建議



如果隊員們走近建築外的人，他們將會被驚醒，攻擊他們所看到的東西。果你走近火山口，Fire 將會出現以火焰攻擊隊這是兩種完全不同的攻試著穿上適當的護甲。在 Decorative Orb 的時候以戰式，只讓一名隊員去拿以儘量減少戰鬥，在拿取 Part 和 Eldarin Pot 的路門是無法避免的，如果失，立刻傳送回艦，治療傷再回來。經常 Save 可免去煩惱。

劃行動

arch 星群
星系
IV 號行星
危險程度　低度

Alula IV 是一個農業星球，的作物爲 Lozam 一種類要的糧食，Lozam 在全銀都有十分大的需求量，而星群的最大消費者則是 ebola IV 上的 Eldarin 人，但很不幸的，從這裏運送 Lozam 往 Denebia IV 的貨船受損，如果沒有 ComNav Sq 2345-8 這項零件，這艘船就不能起飛，沒有這艘船，Denebola IV 就會發生難以想像的悲劇。

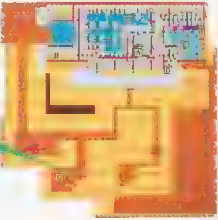
你需要 Tractor Part 和 NavCom Sq 2345-8 來完成此處的任務，不過首先你得帶著 Tractor Part 來此以獲得 Requisition Form，稍後你可以再帶著 NavCom Sq 2345-8 回到這裏以換得 Ysaf's Note。

▲對 Alula 助割

當你抵達此處後先去和 A 處的外星人談話，他會要求你把一袋 Lozam 交給他，Search B 處的花盆就可找到一袋，把 Lozam 交給他，接著他會要求你去上方的房間拿一樣你不會帶著到處跑的東西，Stone 是正確的答案，把它交給他可以得到 Gallery Admission。同時在耕耘機附近的人也會讓你通過，不過你得用 Tractor Part 才能把耕耘機修好，修好它後它會一路推開 Lozam 開出一條路來（註：有時程式誤判，這條路也會出現），和 C 處的人談話，他會給你一把 Key 可以進入 D 處的門。進門之後把你喜歡的東西帶走，至 E 處和艦長談話，他會告訴你他所面對的問題，並要求你把 Requisition Form 交給 Cor Caroll 的 Ominsayda 來換得 ComNav。當你得到 ComNav 後把它交給艦長，他會把 Ysaf's Note 交給你，你就完成了此處的任務。

建議

對 Noch Wolves 格殺勿論，別讓它們接近你。如果你想要去 Life Gallery，別忘了把 Caged Noch 帶走。



資料篇

礦產資料篇

上次所刊出的新手上機篇已經有了這篇資料，筆者又設法使它更詳細點，不過其中有許多地點需經一番奮鬥才能進入。

Organics：Asellus Ⅲ，Alpha Centauri Ⅳ

Redioactives：Aldebaran Ⅰ，Aldhibain Ⅰ

Crystals：Acamar Ⅲ，Atria Ⅲ

Heavy Metal：Venus，Nusakan Ⅲ

Inert Gasses：Altair Ⅳ，Alphard Ⅵ

Soft Metal．Sirius Ⅴ，Asellus Ⅰ，Seginus Ⅶ

Common Liquid：Sheratan Ⅴ Charra Ⅲ

Alien gasses：Deneb Ⅰ，Sarin Ⅰ，Phact Ⅶ，Alderamin Ⅴ，Zarijaza Ⅰ，Kerb Ⅰ

Alien Isotope：Menkent Ⅰ，Rutilicus Ⅰ，Shedir Ⅰ

Alien Crystal：Kitalpha Ⅰ，Kursa Ⅲ

Alien Organic：Scheat Ⅲ，Dubhe Ⅲ

Alien liquids：Almach Ⅳ，Diaden Ⅴ

Rare Elements：Unukalhai Ⅰ，Misam Ⅲ

New Elements：Nekkar Ⅰ

船艦資料篇

●計算公式

Turn Mode－引擎數－常數（見常數表）

最高速　平均推力－船隻尺寸＋4（Astrogation 技能若大於 90 則再＋1）

加速能力＝（推力÷質量）＋常數

●船隻尺寸及搭載量

尺寸	1	2	3	4	5	6	7
搭載量	10	40	90	160	250	360	490
最大武器搭載數	2	5	10	10	10	10	0

※只有3級以上的船才有360°的炮塔。

●導航／射控電腦重量

引擎／武器數目	1	2	3	4	5	6	7
引擎／武器重量	1	4	9	16	25	36	49

※每一件武器／引擎都有自己的射控／導航電腦。

●引擎的重量／推力

型號	重量／推力
MK1	2/1
MK2	4/10
MK3	9/30
MK4	16/70

型號	重量／推力
MK5	25/130
MK6	36/200
MK7	49/250

※重量不包括導航電腦。

常數表

數目	4	3	-2	-1	0	1	2
數值大小	1	2	3	4	5	6	7

艦載武器資料

武器名稱	武器重量 90	武器重量 360	武器種類	科技水準
Laser	1	4	Energy Beam	1
X Ray Laser	2	8	Energy Beam	1
Mega Laser	4	16	Energy Geam	2
Quark Laser	8	32	Energy Geam	3
Cannon	2	8	Projectile	1
Mass Dr ver	3	12	Projectile	1
Rai Gun	6	24	Projectile	2
Rack Gun	12	48	Projectile	3
Grav Bolt	4	16	Energy Bolt	1
Magna Bolt	9	36	Energy Bolt	2
Phase Bolt	18	72	Energy Bolt	3
Death Bolt	36	144	Energy Bolt	4
M ss le	3	12	Torpedo	1
Mirv Missile	6	24	Torpedo	2
Super Missile	12	48	Torpedo	2
Mega Missile	24	96	Torpedo	3

光子類武器

武器名稱	損害程度
Grav Bolt	4
Magna Bolt	8
Phase Bolt	16
Death Bolt	32

※ Bolt Weapon 技能與擊中機率 ，，但損害程度與距離無關

※ 命中率每增加一單位距 ，降百分之 。

投射類武器

武器名稱	傷害力	武器名稱	傷害力	追蹤能力	速度
Cannon	1	Missile	3	No	10+ships
MassDriver	2	MIRV	6	No	9+ships
Rail Gun	4	Super	12	No	8+ships
Rack Gun	8	Mega	24	Yes	7+ships

※ Projectile Weapon 技能控制擊中機率

※距離每增加一單位，命中率則下降百分之五，傷害力則與距離無關。

※ Missle 武器一旦擊中目標就一定會造成傷害，不做作任何命中率或距離調整。Missle 用盡燃料後就會自爆。

光束類武器

距離	0	2	3	4	5	6	7	8	9+	
傷害力	2			—	—	—	—	—		Laser
	4	2	—			—	—	—	—	X-Ray
	8	4	2							Mega
	16	14	12	10	8	6	4	2	—	Quark

※命中率與 Beam Weapon 技能有關，與距離無關。

物品資料篇

武器

武器名稱	武器種類	科技水準	武器技能	擲骰次數	骰子面數	可用次數	射程
Acid Gun	Beam	3	Lt Wpn	6	6	40	2
Assualt Laser	beam	2	H Wpn	8	4	12	4
Assualt Rifle	Proj	1	H Wpn	2	10	18	5
Atomizer	X Ray	5	H Wpn	4	20	6	5
Battle Laser	Beam	3	H Wpn	10	3	20	4
Blue Quark Gun	X Ray	5	H Wpn	20	4	6	5
Breech Missile	Proj	2	H Wpn	5	3	5	12
Chain Sword	Hand	1	Hand	6	4	255	1
Cygnus Cannon	X Ray	–	H Wpn	30	4	4	2
Dagger	hand	1	Lt Wpn	1	8	255	1
Defense Wave	X Ray	4	H Wpn	20	1	10	0
Electron Gun	X Ray	2	Lt wpn	3	5	18	1
Energy Mace	Hand	2	Hand	7	3	255	1
Grenade Launcher	Proj	1	H Wpn	1	8	8	3
Hand Laser	beam	1	Lt Wpn	2	7	20	4
masty	Hand	1	Hand	1	8	255	1
Laser Rifle	beam	2	Lt Wpn	2	11	20	5
Laser Sword	Beam	3	Hand	8	3	255	1
Machine Gun	proj	1	H wpn	6	5	12	4
Mass Cannon	Proj	4	H Wpn	50	2	20	5
Microtic njector	Proj	5	Lt Wpn	6	12	5	2
Mono-Mol Disk Gun	Proj	3	Lt Wpn	1	30	100	3
Needler	Proj	2	Lt Wpn	2	6	200	3
Neutron Gun	X Ray	3	Lt Wpn	6	4	14	3
Pistol	proj	1	Lt Wpn	1	12	12	3
Plasma Bow	Proj	3	Lt Wpn	5	10	255	1
Rifle	proj	1	Lt Wpn	2	7	15	4
Rocket Launcher	Proj	1	H Wpn	10	2	14	5
Scroe Special	Beam	1	H Wpn	1	1	200	4
Seeker	Proj	2	Lt Wpn	5	4	12	5
Smart Gun	Proj	2	H Wpn	20	1	20	5
Sossee Dagger	Hand		Lt Wpn	8	2	255	1
Sub Atomic Blaster	X Ray	4	H Wpn	12	4	10	2
Super Laser	Beam	3	H Wpn	10	6	20	4
Sword	hand	1	Hand	2	8	255	1
Tac Nuke Rifle	Proj	2	Lt Wpn	8	8	5	5
Thermite Launcher	Proj	1	H Wpn	3	7	10	3
Turbo Laser	Beam	3	H Wpn	7	5	4	3

※本遊戲中武器傷害力以擲骰方式決定；擲骰次數為4 骰子面數為20的武器最大的傷害力80點，若擲出6、16、9、20，則傷害力為51，剛好比Dreadnout Suit的所需穿透力大，因此即使你穿著最強的護甲也會受到傷害。

彈藥種類

名　稱	性質/可上膛的武器
Ammo Clip	projectile light weapons
Heavy Magazine	projectile/heavy weapons
Power Cell	beam/light weapons
Power Bank	beam/heavy weapons
Particle Pack	x ray/light weapons
Neutrino Cache	x ray/heavy weapons

護甲

物品名稱	防禦何種攻擊	科技水準	耐用度	穿透所需威力
mantine Chain	Hand	1	200	20
alt Suit	Beam	3	500	30
n Mail	Hand	1	120	10
amic	Beam	2	200	12
mposite	Proj	2	400	16
adnaught Suit	Beam	5	25600	50
an Armor	Beam	3	500	20
Jacket	Proj	1	120	10
ar Suit	Proj	1	120	10
ther	Hand	1	60	4
hield	X Ray	3	1000	30
u Armor	X Ray	3	400	24
sonal shield	X Ray	3	200	15
[illegible]	Hand	1	320	16
[illegible]	Proj	1	150	15
ec	Beam	2	100	10
ded Reflect	X Ray	2	500	25
ar Suit	Proj	2	320	20
Suit	Hand	1	80	1

醫療裝備表

名稱	醫療等級	科技水準	所需技能	使用次數	距離
First Aid	medical	3	first aid	20	1
Mini Aid Packs	medical	1	surgical	255	1
Trauma Kit	medical	1	surgical	1	1
Shroud of Kriq	miracle	9	none	10	1

更正啓事

軟體世界雜誌42期第87頁中，針對沙丘魔堡所作之評論最後一段所提「……在宮殿內和別人談話時，有時人物會突然放大縮小……總不會是遊戲中特殊效果！」等字句。

經第三波來函指出：沙丘魔堡中人物會突然放大縮小，此乃「馬賽克效果」，當玩者遲遲未再執行下一個動作或指令而停留過久時，螢幕上的人物將會突然放大後再行縮小，此一目的是爲提醒玩家該下指令了，而並非文中所指「是一項嚴重的錯誤」。本社特此提出更正，並對第三波致上萬分歉意！

編輯部

遊戲攻略

黑暗之池

完全攻略(二)

/ Steeler

第 1 1 章　Manshoon's Tower（續）

……大群龍等候在 14 處準備偷襲，隊伍可繞道經由 15 處反偷襲。

由 Beholder 所率領的一群怪物等候在此地，包括 Fire Giants、Ettins 和Salamanders，都是離搞難纏的怪物群。打勝這場硬仗可得到的寶物包括 Magical Darts、Magical Bolts 和 Ring of Cold Resistance。

隊伍遭受魔法怪物 Gelt 的 Gaze 攻擊。如果 Traned 在隊中，用她的 Silver Shield 可以反制怪物的魔法攻擊，或是用魔法師的法術 Power Word Blind 也可奏效。

Manshoon 的地下室。如果隊伍取走這裏的 Necklace of Missiles，則會被引入 Manshoon 的魔法牆裏，但是 Manshoon 卻被他自已所招來的老巫婆破除魔法。

Manshoon 正在做法，選擇 Shoot 將他的魔法書燒掉　他的魔法立刻破除，招來的怪物會將塔摧毀，大夥只好逃命。

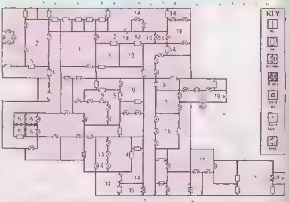
Zhentil 的兵士和 Drow 群。發現的兵械包括：Elfin Chain + 2、Dagger + 4、Trident + 4、Light Crossbow + 4、Darts + 4 和 Clerical Scroll。

此處通往 Drow 的地下城。

第 1 2 章　Drow 的地下城

在 Manshoon's Tower 之下是 drow 的大本營，隊伍必須一仗接一仗地打進地下城深處，而狡猾的 Drow 發覺正面迎擊不是對手，改變策略用游擊戰，打了就跑，以消耗隊伍的生命力。隊伍最好讓女半精靈 Traned 加入，以節省搜索的時間及避開不必要的戰爭。當隊伍到達篩選室（Winnowing Room）時，可讓 Traned 保護奴隸先行離去，然後繼續攻入奴隸營，拯救其他被俘的奴隸。

其他提示：一旦隊伍在 5 處休息後，Drow 常會干擾隊伍的紮營，最好是找小房間休息，而且同　地只休息　次較為保險。



入口。與 Manshoon's Tower 23 處相通，不遠處看到許多 drow 將奴隸拉出大馬車。

馬車停靠室。奴隸被拉出大馬車之外，隨後由一隻蜘蛛上前注入毒液使奴隸昏迷。準備迎接第二波攻擊。

空馬車。隊伍可躲入空馬車中，然後回到 Zhentil Keep。Traned 拒絕從此離去。

部停放的馬車。爬進去後，可抓住隨後進來的 drow 王子和公主當人質，可在 5 處取得贖金。但是 drow 也不安好心，所給的寶藏中有把詛咒過的 crossbow。

衛森嚴的大廳，若是 drow 的警報響起，則從南面進入是很危險的。

斷垣殘壁。從前這裏是企圖逃脫的奴隸與 drow 激戰的地方，仔細搜索此地，一個小黑的身影會出現，她是 aned，可讓她加入隊伍，見旅行手札 87。

Drow 的營帳，用 Look 指令識破 drow 的埋伏。

衛通往 10 處女法師的衛兵，隊伍可選擇攻擊或繞道。

女法師的修行室。由一群 drow 護衛著，解決之後，drow 四散奔逃。

卡住的門。派一名強壯的隊員，可稍微推開一個空隙，足夠讓 Traned 擠入，但是會遭 13 處的 drow 俘虜。最好是將門全開，全體隊員一起進入較妥當。

Drow 隊長室。若是 Traned 沒有與隊伍一起行動，打敗這群 drow 可救出她。

游擊戰。drow 的射手集結於此，用打帶跑戰術攻擊隊伍，最好是出其不意繞道從後面反攻擊之。

爬下樓梯通往長長的一條走道，身後的樓梯立即被拉起，要再上去，必須用走道另一邊的樓梯。

篩選室。奴隸們全部集中在此等候篩選，漂亮的就送往 Kalistes Temple，其餘的留在奴隸營中。參見旅行手札 77。讓 Traned 模仿 drow 腳步前去一探究竟，可發覺 drow 的埋伏，Traned 因此受傷。戰後可讓 Traned 帶領奴隸逃脫。

魔法護衛威脅將隊員丟入黑暗深淵，如果 Traned 在場，會選中她。

通往 Temple of Kalistes 的門。

向下通往 drow 的奴隸營。

第 1 3 章　Drow 的奴隸營

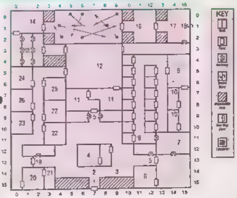
隊伍深入奴隸營，遇上前來救 Swanmays 隊友的 Silk。照 Silk 的指示，先取得 Essence of Pure Light，再去毀掉毒蜘蛛成為 Fangs of Kalistes 與 子 Fire of Night。

從 Manshoon's Tower 來的入口。

搜索此地會發現地上有 Silk 留的向東的小箭號。

另一個向北的箭號。

遇上 Silk，如果隊伍同意替她的冒險隊 Swanmays，則 Silk 會加入隊伍。參見旅行手



札 73。

Drow 的隊長與其手下。打勝後找到一封信，參見旅行手札 71。

Drow 守住牢房入口，可得到一串鑰匙。

從 7 處得來的鑰匙可救出 Swahmays 的成員及其他被囚的 Zhentil Keep 市民。Silk 透露 Kalistes 的陰謀，要通過種陷阱才能到達 Kalistes 的神殿。並給予隊伍一些武器及護身符做爲報酬，護身符將可用在 19 處衛兵站，參見旅行手札 89。

Drow 煉金士正準備將一個 Zhentil Keep 的女人靈魂吸走，以做成 Essence of Pure Light，立即攻擊才能救她，她會告訴隊伍如何摧毀 Fire of Night

找到裝有 Essence of Pure Light 的瓶罐

若是從 5 處前來，可遇上 drow 群走向 12 處的神殿準備參加邪惡的儀式。

Drow 在此舉行儀式，隊伍必須立即攻擊，否則仍會在 17 處遇到牠們。這裏的蜘蛛將會轉變成大型的 Pet of Kalistes，即 Kalistes 的寵物蜘蛛。

兩組拱門，在 22 處可找到一張簡圖（參見旅行手札 5），照著虛線所，可安然通過陷阱。

按照 Silk 的指示，閉上眼睛可通過。

此房間內有許多傳送點，按照手札 5 簡圖所示行進。

雙 Iron Golem，若有 21 處的 Medallion 可使 Iron Golem 退開。

Fire of Night 的所在。按照 Lili's 的指示，用 10 處的 Essence of Pure Light 毀掉 Fire of Night。

通往 Kalistes Temple 的密門。

若曾幫助 Silk，則可用護身符通過衛兵站。

個箱子內放有 Medallion，可用在 16 處。

女牧師的台房，搜尋可找到 13-15 處的簡圖。

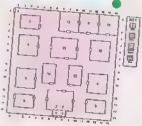
等候改造的蜘蛛。

新改造成的 Pets of Kalistes

第 1 4 章　Kalistes' Temple

Kalistes Temple 是 Kalistes 侵略主要物質平面的大門，有個傳送門與 Web Dimension 相通，所以 Kalistes 手下的蜘蛛兵團可以源源不絕地進入月之海領域。主要的入口是由 drow 地下城而來，比較難通過，不如從奴隸營走秘道過來較容易。在這裏會再與 Traned 相遇，她也是來營救被困的奴隸。隊伍封閉了怪物傳送門後，可經由 Limbo 傳送到 Web Dimension，最終的目的是消滅 Kalistes 及其蜘蛛兵團以取得 Crystal Ring。

其他提示：這裏的怪物除 drow 外大部分是蜘蛛類怪物，如 Giant Spiders、Enormous Spiders、Phase Spiders、Gaze Spiders、Stone Spiders 和 Electric Spiders，當然最危險的還是 Pets of Kalistes 和半蜘蛛人 Driders，由於蜘蛛大多有毒性，尤其是 Enormous Spiders，所以在這個大冒險中存的機會頗大。



主要入口。在旁觀察可得知重要的訊息。如果假扮成者，可安然通過魔法障礙

主要入口處。魔法障礙會造成隊伍受傷並被丟到 11 處的牢房內。

秘密入口。Giant Spiders 由此門送入以改造成 Pets of Kalistes。這是較安全進入神殿的條路，但也有可能遇上蜘蛛類怪物或是 Pets of Kalistes。

等待試驗的 drow 群。戰利品是把 Battle axe + 4。

兩個 Drow 在談話，參見旅行手札 42。桌上有一瓶蜘蛛毒液的解毒劑，派隊伍中的偷取這瓶解毒劑可在 8 處解奴隸的毒。

一個 drow 正準備殺害名

隸，解救這名奴隸後會再過到 Traned。

5 囚放奴隸的地方。用 6 處偷來的解毒劑拯救中毒的奴隸，否則這裏的護衛會經常出現。

6 Drow 牧師正在飾選奴隸，並注射毒液。隊伍必須解救這些奴隸。

又是一個關奴隸的地方，由 Pets of Kalistes 把守。

在 2 處過上魔法障礙後被送來此地，若是自己走進來也會被關在這裏。有很多方法可以離開，像是開鎖、Traned 來解救或是被誤認是 Marcus 派來的使者而被釋放。

牧師的總部。兩名牧師正在討論將從何處派來怪物，並留下一張地圖：上面有標明 1 個地方。

一個邪惡的牧師警告在場的 drow，參見旅行手札 93。

兩名 drow 正在賄賂牧師，設法安排觀禮的好位子。隊伍要偽造是 Marcus 的使者，可得知典禮的目的所在。

典禮會場，隊伍會遭遇一場惡戰，收拾了這些蜘蛛兵團後，還必須摧毀 Kalistes 的雕像，按照旅行手札 93 的方法毀掉雕像的手，同時其他次元的傳送門會跟著消失，如此怪物就無法再進入月之海領域。剩下的一扇傳送門可達 Limbo，藉此可傳送至 Kalistes 的所在平面：Web Dimension。值得一提的是 drow 的武器和裝備可安全通過傳送門。

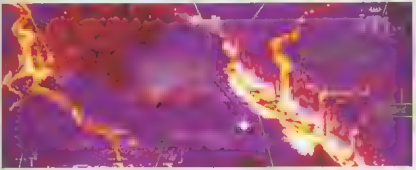
第 1 5 章　Web Dimension 內蜘蛛型建築物

由 Limbo 的傳送來到這個次元，尋找並消滅邪惡蜘蛛女神 Kalistes。在這個奧秘而大小的擴充之域有村莊、神殿和處處蛛網建築物，隊伍可能會遇上一個矮人 Hern、一名 drow 名叫 Dennis、一個不知名的 Kalistes 的奴隸，許許多多的奇怪生物，他們有的會要求加入隊伍，而其目的各有不同，一一列出如下：

Cynthia：抵達 Web Dimension 就會遇到她。她曾是 Swanmay 的成員，也就是 Silk 在尋找的隊員之一。如今已遭詛咒，被轉成為 Kalistes 的一員（Eyes of Kalistes）。她會告訴隊伍需要什麼物品才能進入 Kalistes Parlor。

Storm Harnegrim：一個從 drow 奴隸營逃出來的矮人，加入隊伍是為了尋找他的妹妹 Arta。

Dennis：一個想參加測試升級的年輕 drow 的母親。發現她的哥哥 Daris 想殺死她的兒子 Hern。若是隊伍答應要營救 H



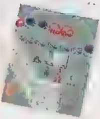
ern，則她會帶領隊伍走密門以進入測試場。

Valardis：Daris 請來的殺手，會引導隊伍到達牧師的所在地。

憤怒的奴隸：Tanetal 派來的間諜，會引導隊伍進入 Kalistes Parlor。

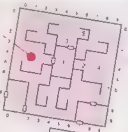
Locaste：一個高階女 drow 牧師，被當犯進入 Kalistes' Parlor。

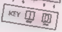
其他提示，在 Web Dimension 冒險過程中，儘量尋找魔法物品和同伴，並獲取更高的經驗點數，以對付強大的 Kalistes，記得對 Cynthia 友善，否則 Kalisteas的爪牙會出現頻繁；最好是選擇 Dennia 為臨時隊員，這樣要進入 Testing Grounds 較容易。如果你沒有 Ward of Sage Passage，則去找一名不知名的憤怒的奴隸，可以輕易地帶領進入 Kalistes' Parlor。這個次元的怪物非常強悍，但是得到的寶物與經驗也相對較多，記得常常存入進度免遭不測。



以下有 7 個村莊、工廠、城墻之類的建築物。內部的格局相同，分佈在廣大的 Web Dimension 平面上。

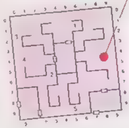
A. Ruined Temple





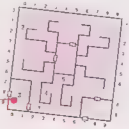
1. 可發現的 Drow 守衛在此。將他們送到 Cynithia 面前（在 4 處）。
3. 一群蜘蛛正要拖走一把 long sword + 4。
4. 通出 Web Dimension 的傳送門。從 Limbo 傳送過來，就會遇上 Eyes of Kalistes。她曾間諜曾在 Kalistes' Temple 幫助過隊伍，回答 Silk，她會很高興聽到 Silk 避難者的消息，原來她先前也是 Swanmay 的成員。她提供很重要的訊息，參看旅行手札 44，並要求三樣事情。第一件是去 5 處找一些蜘蛛來，第二件就是從 1 處抓來一些 drow 囚犯；完成前兩件事後第三件則是殺掉她本身，必須完全遵照她的要求去做，否則 Kalistes 會馬上知道隊伍的行蹤。
6. Fireflies 的洞穴。抓蜘蛛送到 4 處給 Cynthia。

B. Stockade



1. 在此處挖掘可得 trident + 3。
2. 小衛站，可找到 Scale mail + 4。
3. 遇上一名矮人 Storm，他要去 Kaliates Parlor 解救他的姊姊 Arta。

C. Ramparts of Lava



1. 解決這群蜘蛛後得到以下的 + 3 武器：light crossbow、composite longbow、10 arrows 和 10 bolts。
3. 如果 Valardis 不在隊伍之內，在此休息會有一名小偷來偷取一些財物，然後逃向東南方。
4. 如果 Valardis 不在隊伍之內，隊伍會遇到一名女 drow 激戰一群蜘蛛，而被偷走的財物掛在她的腰間，她的名字是 Dennia，讓她加入隊伍有助於進入 Testing Grounds，一旦離開 Ramparts of Lava 則直接進入 Testing Grounds。
5. 仔細檢查可找到 Scale Mail + 4。

D. Forest Village

1. 若是 Dennia 不在隊伍之

內，則此處會遇到 Valardis，他是一名殺手，受僱殺 Dennia 的兒子 Hern。他也會要求加入隊伍，雖然能因此輕鬆進入 Testing Grounds，但是也會招致麻煩。一旦他加入隊伍，離開 Forest Village 將直接前往 Testing Grounds。

打開櫃，找到一把 Scimitar +4。

仔細搜索會遭遇一群蜘蛛，戰利品是前人留下的物品。

Ruined City

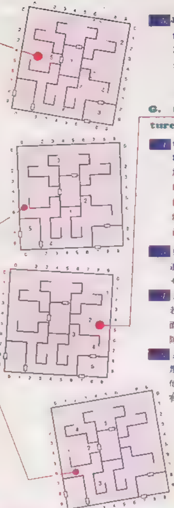
免不了避開一戰。

開啓一扇門並消滅裏面的蜘蛛，可得 Elfin Chain +4。

打開一個長櫃可找到 2 支 Javeling +4。

Roadside Village

Locaste 試著衝破蜘蛛網進入 Kallstes' Parlor，若是她沒有 Ward of Safe Passage，她會被蜘蛛吞吞。若是隊伍有 Ward of Sage Passage 則可安全進入 Parlor，否則會被丟到貯藏室關起來。



Drow 的小孩盜取隊伍的錢包，訓誡一番就放走，是比較好的選擇，若是將小孩丟向蜘蛛網，則必須與蜘蛛發生惡戰。

G. Spiderlike Structure

他會帶領隊伍從密門進入 Kalistes' Parlor。若讓她加入，雖然可因此而進入 Parlor，但摧終究會背叛隊伍。一旦他加入隊伍，則離開 Spiderlike Structure 會直接進入 Parlor。

蜘蛛正在爭奪某樣東西，追蹤下去可得 Banded Mail +4。

遇上一群 Drow 巡邏隊，若是那名奴隸在隊伍裏面，則他會設法引開巡邏隊，避免一場戰鬥。

遇一群 drow 護衛，若是那名奴隸在隊伍裏面，他可擔保隊伍，因此隊伍有機會先除掉幾名 drow。

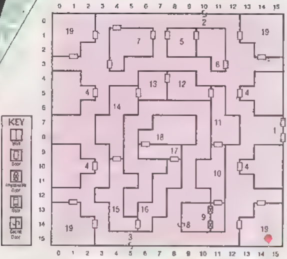
第16章 Testing Ground

Testing Ground 是 drow 在 Dimension 的據點，年輕的若想升級成為巫師必須通過層考驗，如果失敗則會變 rider，那是一種人頭蜘蛛身怪物。隊伍必須通過上層再祭壇的主祭師 Shest 才能獲 Wand of Safe Passage 和護身符。有了 Wand 才可進入 Kalistes' Parlor，護身符可逐退來犯的大蜘蛛，另外，可幫助 Dennia 救出她的兒子 Hern。

其他提示：這裏遇上的 drow 有各種不同的等級，而蜘蛛兵團也種類繁多。最後則與群 Enormous Spiders 和 Pet of Kalistes 決戰，休息的地方除了各 drow 營地外，完成每一個測試皆可休息。

1 進入 Testing Ground 的主要入口，由 Drow 守衛著。

2 這是牧師和巫師的祕密通道。Valardis 會帶領隊伍由此



進入 Ground 。

3. Dennis 帶領隊伍經由此密門進入 Ground 營救她的兒子 Hern 。

4. 關 Driders 的地方，釋放牠們可得到訊息。

5. 一個法力高強的 drow 巫師 Daris ： Dennis 解釋匕首和護身符的由來，參見旅行手札 92 。

6. 另外一個法力高強的巫師 Balla 。鏡子的由來參見旅行手札 28 ，不管是拿盆子或是取權杖，都會觸動警報，守衛立刻出現。

7. Testing Ground 最強的巫師 Locaste ，隊伍可竊聽到她的談話，她要取得 Wand of Safe Passage 以進入 Kalistes Parlor 去稟告 Kalistes 關於隊伍的出現，參見旅行手札 56 。

8. 從密門進入測試場，除非完成所有測試，否則只能進不能出。

9. 第一關——力量。派一位力量值最大（大於 15 以上）的隊員，推倒前面的牆或是魔法師施展 Strength 或 Enlarge 法術也可過關。

10. 第二關——勇氣。向前走就可輕易過關。

11. 第三關——戰鬥能力。一群 driders 攻擊。

12. 第四關——魔法能力。一群高階的 drow 巫師把關。最好在戰鬥前先施展保護性法術，如 Prayer 等。

13. 第五關——智慧。回答一個謎語，答案是 Bane 。

14. 第六關——穿透幻象。通過大焰牆，雖然是幻象，仍然會造成傷害。

15. 第七關——誘惑。Hern 出現手持一支權杖，如果任一隊員上前，他會現出原形 drider ，而更多的 driders 將包圍隊伍。如果隊伍消滅他，則完成全部的測試。

16. 祭壇前最後的接待室，取得可逐退蜘蛛的 daggers 和 amulets 。

17. 祭壇所在，Dennis 的兒子 Hern 正被施法當中，隊伍需上前解救，Daris 帶著 Wand 逃至 18 處，必須追過去才能得到 Wand 。

18. 隊伍與 Daris 手下大戰，目睹 Daris 轉變成一隻 drider ，參見旅行手札 52 。Testing Ground 的主祭師 Sheat 也是 Kalistes 的大將，將與隊伍爭奪 Wand of Safe Passage ，有了這支 Wand 才能前往 Kalistes Parlor 。

19. Drow 的營地，消除裡面的 drow ，可紮營休息。

第 1 7 章　Kalites' Parlor

Kalistes' Parlor 是 Web Dimension 的心臟地帶，也是邪惡的 Kalistes 的老巢，隊伍必須消滅 Kalistes 和其手下蜘蛛兵團，以奪取過關的寶物 Crystal Ring 。

Kalistes Parlor 有兩層，上層是 Kalistes 的起居室間，有廚房、餐廳、書房、佣人房和武器庫房等。下層是她囚禁奴隸的牢房、蜘蛛寵物室、酷刑室及孵育蜘蛛的育嬰房。

由上層通往下層的通道共三個，但是危險程度不同，另的秘密通道較爲安全。

Parlor 的進出大門。持有 Testing Ground 的 Wand of Passage 才能進入。在門不遠處的左右兩邊角落各有一暗道連接上下層，Kalistes 的寵物蜘蛛可由此爬入，當然隊伍也可從通道達下層，不過這不是最好方法。

在此那名憤怒的奴隸引導，隊伍將在此進入 Parlor。

廚房。一個年輕的矮人女孩 Arta 即將被殺害，如果隊伍時搶救，她將訴說自己的遭遇，並且警示通往下層的秘密通道。

Drow 僕役的總部，他們會任何方法來侮辱隊伍，終挑起戰端。

武器庫房。這裏不是久留之地，每次隊伍進入將遭受 Drider 和蜘蛛兵團的攻擊。一消滅了來犯的怪物，在角落處可找到一向下的通道，是有上鎖。

再次遇上那名憤怒的奴隸，在此另一面 Kalistes 的鏡，藉此可知開啟通往下層門的鑰匙藏在覲見室，但他認爲較安全的路徑是經廚房的秘密通道。

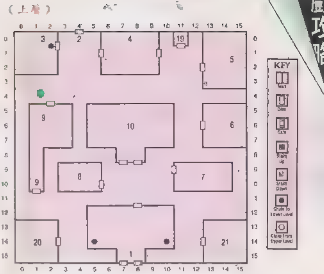
戰情室。Kalistes 在此存放此戰爭策略的書籍，其中記載 Marilith 的弱點。

卷軸室，可找到一些卷軸。

餐廳。將來美味可口的食物都含有劇毒。

覲見室。在此找到開啟往下通道的門的鑰匙。

男奴隸的牢房。這些不幸傢伙被關在此等候成爲



Kalistes 的晚餐。隊伍若沒有 Ward 或是交過，那名憤怒的奴隸，將會遭致傷害。

女奴隸和囚犯的集中營。

男奴隸和囚犯的集中營。

寶藏室。開啟通往下層的門後，將可發現大批寶物，但是守衛森嚴。

Kalistes 寵物蜘蛛的總部，從廚房下來的滑道通到此

處，是個非常危險的地方。

有孕房。在此隊伍將面臨各種不同怪物的戰鬥。

儲放蜘蛛蛋的房間。必須摧毀這些蜘蛛蛋以引來 Kalistes，打敗 Kalistes 後可得 Crystal Ring，這時那名憤怒的奴隸會表明自己是 Tanetal 派來的間諜，要求給予 Crystal Ring，並且召喚土元素加入戰團，隊伍必須贏得勝利才能離開 Parlor。

1 酷刑室。

廢置的傳送站。

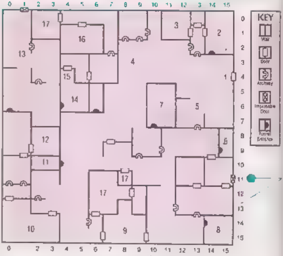
守衛室。有 Drow 在巡邏。

Drow 等候在此。

第18章 Nacacia 和 Myth Drannor

Nacacia 是 Cormyr 的公主，也是 Myth Drannor 騎士聯盟的領導人，最近因許多可怕的謠言，使得甫上任的騎士領導人 Nacacia 手足無措。有的說 Rakshasa 投入 Bane 的手下了；有的甚至說 Tyranthraxus 復活了，整座 Myth Drannor 城籠罩在恐懼的氣氛當中，Nacacia 只好央求隊伍共同尋找事情的真象以安撫惶惶不安的人心。

在這座城中，有幾種可怕的怪物如 Walking Trees 和 Rakshasas，尤其 Rakshasas 只能被魔法物品所傷，+1 和 +2 的武器只能造成一半的傷害值，更高段的 Rakshasas 對 +1 的武器具有免疫力，而 +2、+3 的武器只能造成一半傷害，隊伍可用投射武器如 Blessed Bolts 對付，最好也具備鏡子或銀製盾牌。



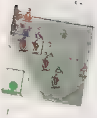
1. Myth Drannor 城的前門，如果早先隊伍曾答應援助 Nacacia，她將贈予 Elfin Chain +壮、Arrows +4、Fine Long Bow +2、Light Cross Bow +3 和 Bolts +4。
2. Rakshasas 站在一群騎士屍體旁，手裏拿著球狀物，發射出藍色的光芒。
3. 城內居民的住家。
4. Rakshasas 在街道上遊蕩。
5. Nacacia 發現此處有東西被拖往南邊的痕跡。
6. 仔細搜尋可找到一些魔法武器，包括 Composite Long Bow +3、Arrows +4、Bolts、Blessed Bolts 和 Light Crossbow +3。
7. 一隻 Rakshasa 假扮成精靈來誘騙隊伍。利用偵測魔法可洞悉其陰謀。
8. Medusae 和 Basalisks 埋伏在此。
9. Rakshasas 正在吸取武士們的精髓以復活 Tyranthraxus
10. Banites 以 Bane 的名義指揮 Rakshasas。
11. 進門即遭受 Spectres 攻擊，打敗後發現地上 具穿戴良好護甲的精靈骷髏。若是讓這屍首安息，則可得到經驗點數，否則可從屍體上得到 Girdle of Giant Strength、Blessed Bolts、Bolts+5 和 Light Crossbow +2。
12. 在此找到其他遇害的騎士，如果 Nacacia 在隊伍之中，淒慘的景象將使她哭倒在地上。如果有隊員加以安慰，她仍會保持在隊伍之中，但

是神情依然沮喪，試著將她扶起，她會了解自己所負的重責大任，再度充滿信心。

G 大蜘蛛在此守候獵物。

H Rakshasa 假扮成騎士，用偵測魔法可視破詭計。

I 這扇門不可通行，但是隊伍中若有高敏捷度的隊員，則可攀爬過牆再放繩索下來協助其他人員越過，若有 11 處的Gridle of Giant Strength 也可輕鬆地破門而入。



J 這座神殿是 Rakshasa Maharajah 要復活 Tyranthraxus 的地方，用 Dispel Evil 法術或將圓珠物擊毀都可解放騎士的魂魄。

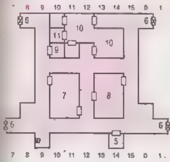
K 安全紮營的地方。

第１９章　Tower of Marcus

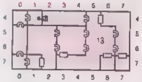
Marcus，一個 Bane 手下的大將，控制一群紅巫師，取得 Moander 的信件，並將邪惡生物源源不絕地送入[illegible]地。隊伍從紅塔底層一路攻打上去，赫然發現非鬧城竟懸在塔的上方。在搜查過許許多多的房間後，找到了 Shal，她告知她的靈魂被一分為二，另一半名叫 Petra，是 Marcus 身旁的大將，隊伍必須保護 Shal，以與 Petra 融合，並將 Marcus 消滅，趕在塔崩潰之前跳上 Vessel of Moander，回到 Limbo。

第０層到第８層

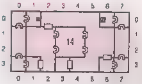
Level 0



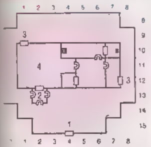
Level 3



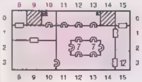
Level 4



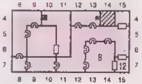
Level 1



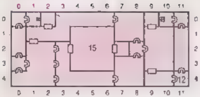
Level 2



Level 5

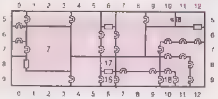


Level 6

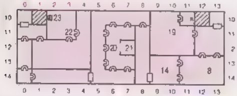


1. 到處都是 Walking Trees 擋住去路。
2. 主要入口，蜘蛛從空而降。
3. 塔的側門。
4. Marcus 與其手下的傳話室，在房間的中央與 Shal 的另一半 Petra 相遇，她會警示Marcus 用魔法傷害隊伍。
5. 小房間，可紮營休息。
6. 不可通行的閘門，有人會告知隊伍目前菲蘭城的惡劣情況和關於魔法師 Shal。
7. 邪惡的部隊在此等候，當隊伍想要離去時，會遭到攻擊，不過這樣的遭遇只會發生一次。

Level 7



Level 8



8. 邪惡的牧師正與手下討論 Petra 的計劃，想要更進一步了解，可選擇 Listen 兩次，退出或是停留太久都會被發現而遭致攻擊。
9. 如果 Shal 在北方的房間內，則由牆壁的裂縫可聽到 Shal 求救的聲音。
10. 牢房的守衛，大部分會加入戰鬥，一小部分會離開尋求增援，如果隊伍從原先來的門出去，將會與來增援的部隊撞個正著。此地可得 Flail +4。
11. Shal 所在的牢房。由於不願加入 Bane 的組織，而被剝除

法力囚禁於此，隊伍必須帶 Shal 上到頂層以阻止 Marcus 的陰謀。

12. 一些 Moander 的怪物群。
13. Drow 間諜。
14. 更多 Moander 的徒衆。
15. 這個可怕的房間障礙的陰風會造成傷害。在一個死去的英雄身上可得寶物：Javelins +2、Two Handed Sword +4、Javelins +2、Two Handed Sword +4、Ring of Protection from Evil。

16.17. 前有邪惡的巫師，後面有敵人正步步逼進，趁黑摸向一方，然後趕緊躲進 17 處，造成兩方人馬自相殘殺，待雙方同歸於盡後再出來撿取戰利品：Mage Scroll 和 Wand of Ice Storms。

18.19. Otyugh 守衛。經由拱門走下去，可攔截準備至 19 處團聚的Otyughs。

20.21. 不死怪物的神殿，在此 Shal 會透露她奇特的遭遇，在 21 處可得 Helmet +4、Ring Mail +4、Shield +4、Chain mail +4。

怪物集結於此，等候發動攻擊菲蘭城，這群怪物中有許多巫師，必須小心對付

第9,10,11層

1. 巫師作法過的閘門，隊伍一進入即會鎖上，以防逃脫。
2. Marcus 的戰情室，在牆上的棋盤上，佈置著目前邪惡的牧師、巫師在雷姆斯大

的佔領區域。

3. Moander 的祭壇，一些瘋狂的信徒在此。

4. 信徒的居住處。

5. 紅巫師的接待室，竊聽可得知密語 Red 。

6. 說出密語，造成兩派人馬大戰。

7. 8. 守衛室。原本是駐守此地以保紅、黑巫師和平共存。

9. 黑巫師的廳堂。

10. 作法的大廳，消滅這些邪惡的牧師才能中斷法術的進行，而在9處沒被消滅的黑巫師都會聚集到門外來。

11. 黑巫師的寶藏，包括 Boots of Speed 。

12. 紅巫師和 Bits of Moander 在此休息，隊伍可選擇立即攻擊或是傾聽靜觀其變，後者將使巫師逃脫，在不久的遭遇中帶來更多的守衛。

13. Moander 的信徒。

14. 隊伍被迫與紅巫師及 Bits of Moander 展開一場大戰。

15. 目睹一群怪物圍著圓圈緩緩地行進著。

16. 隊伍加入圓圈，然後一一消滅走在前面的怪物。

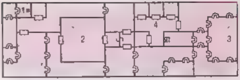
17. 蛻變之殿：隊伍可冒險通過這群神情專注的信徒中間，雖然有可能引發警報而招來守衛，但是值得一試。此地在 Marcus 被除掉後，因 Shal（或 Petra）試著將 Vessel of Moander 移出塔外而造成一片混亂。

18. Marcus 的房間，除非隊伍已經在 3 或 4、6、10、1[illegible]、13、14和15處消滅了 Marcus 的黨羽，否則此處不會有鬼魂告知 Marcus 的下落。Marcus 將死守此地並派出幾波怪物群來攻擊來犯者。好不容易除掉這些妖魔鬼怪，接著 Marcus 會上前保衛他的愛將 Petra ，除掉 Marcus 後，如果 Shal 還存活的話，將與 Petra 合為一體，成為真正的 Shal ，如果 Shal 不幸陣亡，將導至 Petra 發瘋，隊伍只得在塔崩塌前衝向 Vessel of Moander 。

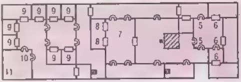
19. 密道，可通往 Vessel of Moander 。

20. Vessel of Moander ，通往另一個傳送物質的黑暗之池。如果 Shal 倖存，將贈予一把 Vorpal Long Sword ，這把劍可自由傳送於各次元之間。

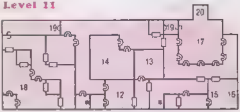
Level 9



Level 10



Level 11



下期待續

產品簡介

業務高手

業務高手是一套針對成功的業務員，於業務上所需求的功能開發設計，同時也是目前創業老闆、採購最適用的軟體。此套功能的特色具有8項特點：

1. 瞭解廠商 客戶

廠商、客戶資料管理、客戶分級管理、廠商客戶名冊。

2. 清楚產品

產品資料管理。

3. 確定進貨成本

廠商報價管理。

4. 報價確實迅速

客戶報價管理、出貨記錄管理。

5. 掌握行程

行程日誌管理。

6. 洞悉業績

業績統計資料管理。

7. 分析客戶需求

拜訪記錄管理、客戶抱怨、建議資料管理。

8. 表單電腦化

廠商、客戶資料、郵寄標籤、出貨單、報價單業績統計表、行程報表等電腦報表製作。

如果您能善用以上這些功能，將解決很多您在業務上的瑣碎事情，也許您不再需要花太多時間只為找一份客戶的報價，也不會有重覆報價出現錯誤的現象，同時您更是一位成功的談判專家，因為您掌握了每項產品的正確成本、與規格，您可能不需要再透過採購提供您確實的成本報價，更不可能不瞭解您客戶的聯絡資料，這些您都只需要透過業務高手簡單的操作，就能立即為您完成。

讓您成為一位成功的 TOP SALES

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市　[illegible]路 53 號
服務專線　(07)3848088 轉 228/229 應用套裝軟體課

產品簡介

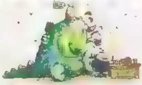
目前國內所開發的軟體種類相當多，如遊戲、CAI教學軟體、商用軟體……等多元化的產品。軟體世界自今年9月初正式代理由亞資公司自行研發的應用套裝軟體，其特色在於功能多，但價卻僅是一般GAME的價格，軟體世界近期內將會陸續推出這類應用套裝軟體與您見面。

首先我們先來介紹這套已在10月初就出版的「個人寶典」—— 如果您已擁有這套「個人寶典」您會發現它有很多令您心動的地方，因為「個人寶典」在研發的過程中，集合了目前電腦使用者所需用到的功能整合成一套，是一套屬於個人、家庭，公司管理系統皆適用的軟體。其功能有：1.名片管理。2.親友管理。3.收支管理。4.計算機。5.會議管理。6.行程管理。7.萬年曆。8.星座命盤。9.發票對獎。10.[illegible]。11.休閒娛樂。12.萬用工具等多項實用功能。因此我們名為「個人寶典」，也就是因為它是一套屬於個人通用的經典軟體。

系統特色

1. 系統全採中文顯示，使用簡單，即使不懂電腦者，亦可操作之。
2. 採視窗操作，查詢時只需鍵入姓氏即可。
3. 可隨時查詢資料、做修改、刪除、列印功能。
4. 可管理客戶資料及親友資料，適用層面從一般公司行號或家庭管理皆可適用。
5. 可列印名條，為減少書寫麻煩，方便寄信黏貼於表面。
6. 提供簡便的家庭收支管理，是最經濟實惠的理財工具。
7. 本系統提供休閒星座命盤查詢，讓您成為星座命盤專家。
8. 隨時提醒您開會時間、行程安排記錄、會議報表製作，充份掌握行程提昇工作效率。

代理發行．智冠科技有限公司
地　　址．高雄市三民區民壯路63號



風雲霸主

遊·戲·獵·人 —— 作者 / GAME HUNTER

軟體世界發行

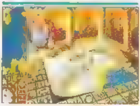
如果把文明霸業比喻成氣勢浩大的史詩巨構，那麼風雲霸主應該是精緻趣味的短篇小說集吧！以上帝也抓狂在電腦遊戲界「一鳴」驚人的牛蛙（Bullforg）製作公司，這回推出的風雲霸主更是廣受好評，還獲得電腦遊戲世界雜誌的年度最佳策略遊戲獎，可見他們「讓玩者宛如置身於一具體而微的世界」的設計理念獲得再一次的肯定。

原文手冊共有兩本，寫得相當簡單扼要，其中一本爲專門針對IBM相容電腦的使用者寫的，內附簡單的第一關攻略，讓玩者可以很快了解遊戲各項操作，是很好的設計。我有個不常玩電腦遊戲的朋友，看我玩四十分鐘左右就會自己玩了，在眾多策略遊戲中，風雲霸主應該是最容易上手的一個了。

在畫面與音效方面，風雲霸主也比大部分的策略性遊戲來得有創意、吸引力，光從一開始的「旋轉殿堂」動畫即可看出其與眾不同了。雖然從經濟學的角度來看，這短短數秒的動畫要占去遊戲一半以上儲存空間是有點浪費，但對於牛蛙公司而言，只要能多吸引一些消費者，浪費點又何妨！

令人驚訝的是在剩下不到1.2M的遊戲檔案中（不含片頭動畫），竟能表現出放大、旋

轉畫面的效果，容納100關以上的地形，還有四季的變化、各



種背景音效。（如羊叫聲、伐木聲、打鐵聲、下雪的呼嘯聲……。）實在是相當了不起的一件事。

對於初上手的玩者而言，食物不足可能是最常遇到的問題了。在此，筆者要告訴諸位一個天大的好消息，風雲霸主中的人都是大近視（有1000度吧），不管是攻擊市鎮的綿羊（有牧羊人在旁邊看守的例外）或是「借用」他們的

隻，他們都會視若無睹，我

這是牛蛙公司故意放水吧！

和他們的理念－讓玩者置身

真實世界－實有所違背哩，

過若沒有這個漏洞，筆者真不

知道右上角的那一關要如何

勝了。如果有不用「借」東西

而能征服世界的玩家，我想他

想必是「戰神」轉世的！依

者的經驗而言，這個遊戲真是

個具體實現「游擊精神」的

戰場。

為了能聽到本遊戲生動的音效，小弟強烈建議沒有聲霸卡的玩家趕快買一片相容卡（好比軟體世界要出片的魔奇音效卡），各位可別誤會在下是在打廣告，而是在風雲霸主世界中，背景音效具有強烈訊息暗示，例如羊叫聲表示

附近有隻肥羊，打鐵聲或伐木聲表示附近有人正在從事發明（Invention）；而鳥飛起的聲音表示附近有部隊通過中；命令部隊時，部隊的應答聲高亢與否表示士氣的高低……如果你能掌握這些聲音的「情報」，不僅樂趣大減，要想稱霸也不難上加難的。

風雲霸主的最大優點就是在簡易的操作中，產生千變萬化的結果。可愛的人物（還有名字、個性描述呢！）、立體擬真的地形背景與蘊涵訊息的背景音效，也都是吸引玩家投入其中的因素。此外它還提供了兩人的對抗模式，透過 Modem（Dat2link mode）或 Modem，即可和親朋好友捉對廝殺了，如此一來，想要玩膩風雲霸主可真是不容易呢。

接下來免不了要做些「雞蛋裡挑骨頭」的工作，才不會讓人以為敝人是「老王賣瓜、自賣自誇」。（遊戲賣得好，主要的特約作家可不會因此加薪的。）首先它的密碼保護比起一般遊戲可就麻煩許多，文明帝國玩久了甚至可不用說明書回答密碼問題，而風雲霸主則每次得在六頁中，一一比對那小小的圖形，有圖利眼鏡公司之嫌……為何不乾脆只指定一頁就好了，所謂密碼的保護本來就是防君子不防小人（高手？）的，何必刁難奉公守法的玩家呢？

其次隊伍中不容許兩個以上

首領（Captain）在一起是很不便的地方，如果能讓一位首領專門領導弓箭隊在後殺敵，另一位首領則率領大刀（Sword）隊衝入敵陣，一定很過癮。雖然玩者可以命令不同首領攻擊同一市鎮達到類似效果，但命令其他首領要用飛鴿傳書（較慢），而且筆者常常搞混自己到底在命令哪一個首領（尤其是在超過3位首領時），操作上也複雜不少，故如果能合併成一個大部隊會比較方便才是。

第三，筆者以為治理的重要性在本遊戲被削弱太多了

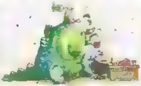
（相對於三國志、成吉思汗等），掠奪的好處要比不掠奪大多了。原因是當你攻下一座城池後，你沒法子像成吉思汗裏可以機動調配不同職業居民的比例，你既不能使原來居民因耕種農田而快速累積食物，也不能使他們組織民兵防衛家園，一切和沒占領前沒什麼兩樣（不過是換個首領罷了），於是我索性大肆掠奪（包括肥羊喔），一個人統率所有部隊，反倒是「攻無不克、戰無不勝」，這完全違反「暴政必亡」的法則嘛！

希望牛蛙公司能改善這一點，使本遊戲更趨真實。

最後敝人認為戰鬥經驗不能累積、武器也不能帶到下一關是蠻可惜的，大凡歷代國君王身旁總少不了一些身經百戰的將領，而在風雲霸主中則是自遊戲開始後，便需面對越來越多、越強悍的敵人，如果允許一定人數為精銳部隊，可保留經驗、武器，不但玩者會有更多成就感，也會比較愛惜部隊吧？

也許是所謂「愛之深、責之切」吧，但相信細心的讀者不難從上述缺點中找到一點攻略的方法吧？總而言之，現今這麼好玩又不佔空間的遊戲還真是屈指可數。

註：本遊戲和當今一些高品質軟體一樣，需要「很多」主記憶體，強烈建議使用 DOS 5.0 並學會如何節省記憶體（參考以前的軟體世界雜誌），唉！這年頭不懂得將主記憶體擠出 600K 以上的人，是會錯過很多好遊戲的……。

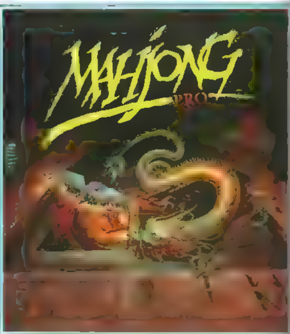


香港麻將中文版

遊·戲·獵·人

作者／[illegible]

軟體世界發行



香港麻將這個由ELECTORONIC ART（EOA）公司出版的麻將遊戲，不僅是EOA將與ORIGIN合併的紀念之作，也提供了玩家在打打殺殺的RPG之外，另一種鬆鬆筋骨、動動腦筋的選擇。尤其對於PC麻將迷來說，更是不能不玩的遊戲。

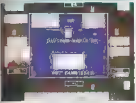
雖然麻將是中國的國粹，但流傳至今已風行全世界，因此，除了亞洲之外，麻將也很早就傳入歐美。有鑑於此，香港麻將這個由EOA出版的麻將遊戲，不論打法，規則都非常的道地。原先遊戲的內容是以英文為主，但為了讓這個遊戲認祖歸宗，國內的軟體世界特將其訊息完全中文化，正式取名為香港麻將中文版。

麻將家族的全家福。

基本上，香港麻將和麻雀學園一樣都採用十三張牌的規則打法，不過香港麻將是四人麻將，玩家必須與三名電腦對手對戰，因此鬥智較技的成分較採用兩人對戰方式的麻雀學園為高。對於喜歡麻雀學園這種養眼麻將的玩家來說，香港麻將可能無法滿足你的慾望，因為香港麻將幾乎完全不帶異色，是以較量牌技為主的遊戲。遊戲中十二位「真人演出」的牌友，有五位是女性，而且都長的很「安全」，還有一個非常「可愛」的阿婆，所以很難讓人有非分之想，這麼一來，玩家就能專心地打牌了，EOA可真是設想周到！？

話雖如此，遊戲的畫面卻不讓人失望，支援SUPER VGA 640 × 480，256色的模式，不但畫面細緻，色彩也相當豔。牌局進行中，以香港的景觀畫面來做為點綴，而且每一圈風時就會換一張畫面，風味十足。最值得一提的是這個遊戲的動畫。由於強調十二名牌友真人演出，所以每次有人胡牌時，會配合一段動畫，畫面上贏家「快樂得不得了」與輸家懊悔不已的表情，想生動有趣，對戰的氣氛也升高，是PC麻將遊戲前所的設計；雖然畫面的標準是SUPER VGA，但是在一般的Standard VGA（640 × 480，

…起玩。不過standard VGA在640×480解析度下只能顯示16色，較Super VGA的256色少很多，所以色彩的層次不明顯，畫面也較為黯色。

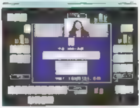


唉！已經連放三槍了。

聲霸音效卡的配樂相當輕鬆，隨著玩家的輸贏，配合不同的音樂。如果玩家有聲霸卡的話，除了音樂以外，還聽到語音效果，不論吃、碰、槓、聽、胡牌等等，都配合得有相應的語音，而且語音因人物角色而異，非常有臨場感。語音使用廣東話與英語兩種語調，聽起來很新鮮，尤其幾位老外牌友的叫牌聲音，奇腔怪調令人噴飯。全部的檔案約…個左右，語音檔就占了…分…，可見語音是這個遊戲的…頭戲，如果沒有聲霸卡，樂趣會減低不少。

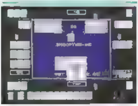
魯姨一人當關萬夫莫敵

操作方面只支援滑鼠不支援鍵盤，而且如果沒有滑鼠就不能進入遊戲，限制相當嚴格。進入遊戲後，操作簡便，真說「…鼠吃遍天下」。遊戲還提供調整上牌速度快慢的功能，玩家可以根據自己的麻將功力來調整。每次進入遊戲，電腦會詢問你的英文名字來取出你的累積戰績，不過不必怕實力太差欠電腦太多錢。因為每次開始打牌，電腦會發給你五百點籌碼，所以你永遠有翻本的機會。



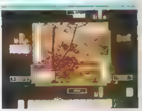
哈！真是快樂的不得了

遊戲的人工智慧相當流暢，電腦牌友的反應迅速，沒有磨菇不打牌的現象。進入實戰模式必須選擇三名對手，並由三名對手的組合來設定難易程度。十二名牌友包括陳叔、魯姨、傑克、餓鬼等等，男女老少，各行各業的人士都有，而且牌力有高低之分。例如陳叔、魯姨是夫妻檔，一搭一唱非常厲害，經常胡人牌兼自摸，黃明和記憶力強，喜歡打底蓋牌的打法，也很難纏。如果玩家自認麻將功力很高，可以選擇這三位對手試看看。



自摸了，小麻雀為你跳舞助興！

香港麻將和麻雀學園同樣是玩十三張牌的麻將，但是不像麻雀學園有五花八門的計台牌型，香港麻將可以計台的牌型大約只有十個左右。例如：斷么九、一杯口等牌型，香港麻將都不予承認，再加上門清不能立直加台的規定，以及最低胡牌台數限制，因此電腦牌友為了胡牌，不是打碰碰胡，就是混一色、清一色，搶著吃牌、碰牌的情形很嚴重，競爭相當激烈。



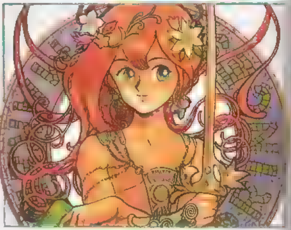
咦！該打二索還是二筒呢？

針對完全不會打麻將的玩家，香港麻將還提供了教學模式，由麻將的吉祥物—「小麻雀」來教你玩麻將，進入實戰模式後，「小麻雀」仍陪在你身邊，當不知如何捨牌時，只要將滑鼠游標移到小麻雀身上，它就會飛出來幫你挑出該打哪一張牌。不過小麻雀雖然很可愛但道行並不高，經常會「秀逗」，所以聰明的玩家還是要以自己的意見為主。

綜合來說，這是一個相當熱鬧有趣的麻將競技遊戲。硬體配備需求很高級，最適當的備配是SUPER VGA、聲霸卡、滑鼠。動畫非常生動逼真，畫面上美中不足的是麻將牌缺乏立體感，畫圖功力還要加強。音樂的表現不錯，語音效果則貫穿全場，以營造實戰氣氛，臨場感十足，有如和真人打麻將一般。和強調聲光效果養眼鏡頭的麻雀學園比較起來，有如家常口味的小菜一般，料多樂實而令人回味無窮。

美少女夢工廠

遊·戲·獵·人



美少女夢工廠說起來算是一款蠻奇特的軟體。在國內的遊戲市場中還真是第一款美少女的模擬遊戲。由美少女夢工廠就可以看出日本在遊戲設計的創意上確實是高人一等，怪不得日本能夠成為經濟強國。日本在設計遊戲的方式及風格一直與美、英方面有許多的不同，以美、英方面而言，最近採用的是真人及油畫方式，以求達到遊戲的真實性，而日本則是採用漫畫方式為走向。

而以台灣來說，受到日本漫畫的影響較美式漫畫來得大，以致於對日本式的冒險遊戲的接受力較高，因為一般而言，日式的冒險遊戲的玩法並不如美式來得複雜，該如何玩下去只需選擇一種指令，不像國王密使要用滑鼠指來指去的下達命令。

而美少女夢工廠的遊戲圖形部份可以說是整個遊戲的最大賣點所在，雖然遊戲的內容也是與衆不同，但是筆者寧願相信大部份的玩家是因為受到遊戲圖形的吸引而買下這一款軟體的。在國內的電腦遊戲市場上要再找出另一套圖形與其不相上下的幾乎是沒有了（至少到目前為止還沒有）。

在遊戲中玩家所扮演的不再是能夠呼風喚雨的萬能之神，也不是創造了地球、月亮的造物主，也不是原始文化的帝王，而是一名身經創傷的勇者，勇者在一場與魔王的戰役後，受到王國國王的召見，國王本想要加以封位，然而卻

到了勇者的婉拒。最後勇者提出一個要求，希望能夠領養一個小孩。國王答應了，於是遊戲就此開始。

在一開始，玩家可以輸入自己的姓名，再來是養女的名、血型、生日等。在輸

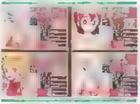
，血型及生日也會對日後的發產生一些影響，因爲其對格的影響蠻大的。等到輸入成後，就可以正式的進入遊中了。在輸入姓名方面的缺是日文版中文格式是利用日平假名及片假名，所以日本家可以輕易的輸入自己的姓，然而在國內中文版中，只列出一些少數的中文字供玩選擇，要在這些多數的中文中找出自己完整的姓名是不「能的」。

而在圖形方面，筆者相信只要是看過或玩過的人都不可否認，以區區16種顏色能夠做到如此的表現，眞是不得不令筆者佩服日本方面的配色技巧。因爲要以16種顏色來表現出256色的華麗感，原本就不是一件容易的事，所以玩家可以看得出來，國內自行開發的中文遊戲都是以256色居多。除了最近的夏日娃娃亦是使用16色以外，鮮少有其他出色的中文遊戲。在目前一味追求256色的市場上，美少女夢工廠的出現可以很明確的證明一件事，那就是顏色的多寡並不直接等於畫面的美觀與否，只要能夠運用得當，16色可以說是綽綽有餘了。256色反而是一種累贅。

再來談到音樂方面的表現，如果玩家有一部MT-32或是相容的音效介面的話，哈！您有福啦！美少女夢工廠在MT32上的表現實在太棒了，可以說是繞樑三日，不絕於耳。

遊戲的玩法是採用視窗方式。

本遊戲所需的指令並不多，由於是採用中文與圖形顯示，玩者可以一目瞭然。只要根據自己的需要選擇指令，便可輕鬆操作，相當容易上手。一開始女孩是十歲，玩家必須在女孩十八歲之前好好的培養教育她。每個月的月底，你可以爲她排定下一個月的行程：可以去各種場所打工賺錢，但是各種工作都對一些數值具有



影響，有時也有年齡的限制，就端看玩家如何取捨了。不打工的話，可以學習武藝、學問、禮法或是出城去修行。也可以到城中休息一陣或到郊外旅遊。在月底時還可以到市集去購物，對女兒說話，或是聽一聽別人對於養女的評價。而每年的十月份是固定的收穫季，玩家可以參加武鬥大會或是選美賽，這也是最有趣的一刻。

2

玩者可依據心目中的理想加強小女孩的某些屬性。但必須注意的是某些指令對某些屬性會產生影響：例如休息雖可減輕小女孩的疲勞，但卻會降低其道德屬性。若小女孩太過貪玩，可能會因道德太低而找不到工作；若從事「特種行業」，雖可增加其魅力並獲得不少錢，但又卻會減低體力，道德與氣質，世人對其評價也會降低，因此玩家要特別注意，千萬別讓其成爲不良少女或「人盡可夫」的應召女郎！

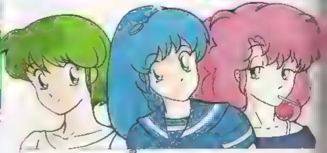
3

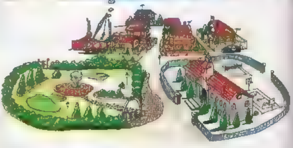
本遊戲雖然結合了模擬和RPG的特質，但在RPG的冒險旅程中所能尋到的寶物並不多，且戰鬥場面也不如眞正的RPG精彩，這是本遊戲中設計較爲薄弱的一點。美少女夢工廠總共有三十種結局，至於出現的結局則是依據玩家最後各種方面的數值去計算而定出結果。依照數值的不同，產生的結局也不一樣，所以每玩一次都會有一種全新的感覺，對於三十種結局，您能玩出幾種呢？

遊·戲·獵·人

夏日物語

作者





從炎炎夏日到氣候涼爽宜人的秋天，夏日物語差點就成了秋日物語。夏日物語是由濕堂製作發行的一款文字冒險遊戲。夏日物語正確說來是一款推理網兇的遊戲（雖然它的推理成份並不大）。暑假是所有在學青少年最期盼的長假，所以一般說來應該是學生最愉快的時期，然而，對本遊戲中的主角們來說卻是一個難忘的暑假。

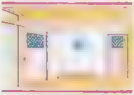
夏日物語的主角"H"（也就是玩家所扮演的角色）獨自居住在外，而對於房東的女兒一淳美鍾情已久，本來想趁著這一個漫長的暑假拉近和淳美間的感情，不料淳美卻在一次不幸的謀殺案中被控為兇手，死者是住在同一屋簷下的孤僻學生一眞吾。據各方的說法來說因幡和眞吾以及主角"H"經常會產生一些肢體衝突，所以兩人幾乎都是一見面就打了起來。而這次眞吾的死亡現場一工地。是一個安靜而又鮮少有人在出入的地方，也怪不得殺死眞吾的兇手會挑這麼一個好地點了。說巧不巧，淳美又剛好經過工地，等警察來到現場後剛好撞見滿手是血的淳美，偵辦此一案件的晚霖警官準備以嫌疑犯的身份將淳美收押，後來答應主角，在檢查官到達的這七天中，暫不收押淳美，於是玩家所扮演的"H"就必需在七天之內找出足以洗脫淳美嫌疑的有力證據。

上面那一段是本款遊戲的劇情大要，但就筆者的觀點來看，卻發現如果要以一部偵探類型去歸類這一套遊戲，頂多

只能算是一款帶有推理味道的遊戲，因爲若以推理方面來說上面所述的劇情中有太多的疑點了，檢查官要七天才能到達？也沒有任何的直接證據顯示淳美就是兇手。類似的疑點充斥在其中。但是若以一款排遣時間的遊戲來定義夏日物語的話，它就可以算是一款滿值得一玩的遊戲。

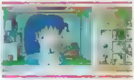
雖然它是屬於一款冒險遊戲，但是它和一般美式的冒險遊戲玩法並不相同，夏日物語所用的是日本式冒險遊戲操作介面。也就是在畫面上玩家能看到的大多是靜態的畫面，一張一張的畫面在螢幕上切換，以表現地點事件的方式，而不同於美式以動畫的方式來表現，至於何者較佳，則是見仁見智的問題了。夏日物語基本上來說，與過去日本的一款很暢銷的遊戲－相聚－劍譜頗類似，相信許多高檔迷，應該很容易在遊戲的外面包裝上看出這一點吧！

夏日物語的畫面表現在目前中文遊戲上可以說是一款表現很不錯的軟體。對現在市面上大多採用256色繪圖，而夏日物語卻採用類似美少女夢工廠的16色模式，筆者認爲該遊戲的美工方面很不錯，雖然是區區16色的畫面，卻使人有一種乾淨清爽的感覺，但是又不致於讓畫面色彩顯得單調，這也得歸功於美工在網點技術上的應用高明。反觀國內一些256色的遊戲卻因爲配色不當，造成畫面有一種「糊糊」的感覺，很像是一張原本很漂亮的圖，因爲沾到水而暈開的感覺，所以筆者個人認爲一套遊戲的成功與否，美工的責任也很重大。

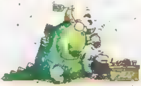


再來說到遊戲音樂的部份了。夏日物語的音樂表現可算是佳作，二十多首曲子，都是很不錯的曲子，很少看到國內有這麼多曲子的遊戲（難聽的不算），在遊戲中附設的點唱機功能中提供玩家能自由選擇自己想聽的曲子，畫面上也會有一些可愛有趣的圖出現，這個功能可以算是滿體貼玩家的一種設計。在美妙的音樂下進行遊戲不是更能帶動遊戲的情緒嗎？

遊戲中的遊戲場景並不多，完全局限在立圖館、公園、警局、以及學校。而且大部份的遊戲都是在立圖館中進行，所以說玩家可以說只是在立圖館中繞圈圈，一下子跑這兒，一下子逛那兒，跑來跑去的打探情報。遊戲中並沒有計時裝置，也就是沒有時間限制，所以玩家可以盡情的去收集情報，而不像卡門一樣，做一件事就會有固定的時間跳過。七天中每一天的結束都是由玩家自行控制，這種方式筆者認爲各有其利弊所在，這話怎麼說呢？玩家自定一天的長短，好處就像上面說的玩家可以任意的在遊戲中來來去去，而不必擔心時間不夠用，然而這一點也剛剛好就是它的短處所在，正因爲玩家必須得決定一天的結束與否，假若玩家使一天結束，結果卻遺漏了一件關鍵事件，那結局是可想而知的了，然而就算是知道了，也是無可挽回了。



大體上而言，夏日物語在目前國內的中文遊戲而言，不論是在外觀的包裝或是遊戲內容以及整體表現上，都是一套製作很用心的遊戲，雖然一些小錯誤依然避免不了，像是在說明書中明明註明可以容許玩家存錄五個檔案，然而筆者找了半天還是只能找到三個，剩下的兩個不翼而飛了！其餘可以挑剔的方面就不多了，不過筆者希望下次若再有同樣的AVG GAME製作時，能夠加強它的劇情內容，以增加玩者玩Game時的樂趣。



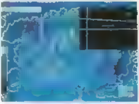
全球效應

遊·戲·獵·人

作者 傅鏡暉

電腦休閒世界發行

近來環保成了熱門話題，舉凡資源回收、垃圾處理、臭氧層破洞、溫室效應、河川污染等問題都漸漸爲人重視。而環保的學問似乎也成了顯學，不論懂或不懂，大家都能說上兩句。



臭氧層的破壞，使人類自食惡果

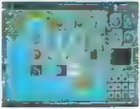
隨著環保意識的抬頭，無所不包的電玩世界自然也受到了感召，像前一陣子的拯救鯨魚王就是一個兼具環保教育與娛樂效果的遊戲。本文要介紹的全球效應（ Global Effect ）也是一個重視環保的策略遊戲。

全球效應的遊戲架構有點類似模擬城市，玩家的目的是妥善利用有限的資源建造城市，同時創造良好的生存環境。不同的是本遊戲還加了一些戰鬥指令，玩家可以組成軍隊進行作戰。

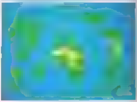
遊戲內容主要可分成三大部份：創造新世界、拯救危難世界及統治世界。拯救危難世界中又分爲八個任務，各自面臨不同的環境問題。遊戲模式有一人、二人及與電腦對抗三種。

建設城市是本遊戲的重心，建設能力的強弱是由能源條棒（ Power Bar ）表示：棒子愈長代表建設能力愈強。條棒的長度則由玩家的整體綜合表現（如城市繁榮度、環保、資源開發等等）來決定。這和模擬城市、鐵路A計劃中以金錢多寡來衡量不太相同。

這裏有一點非常特殊，就是玩家執行大部份的指令都會消耗能源。像建設城市、探勘資源等工作會耗費能源當然沒話講，不過像移動座標、查詢資料也要耗費能源就有些說不過去。各位讀者不妨想像一下，當你玩模擬城市時，如果在市區閒逛或查看人口、犯罪資料要花錢的話，你會做何感想？眞不知遊戲設計者和試玩者到底在想些什麼？因此，玩本遊戲要格外有耐心，要謹愼行事，慢慢厚植國力，切記不可沒事隨便晃盪！



開啓資訊視窗收集環保資料



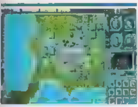
心留環保志，胸懷千萬里

遊戲一開始，玩家所要做的第一件事就是決定採用何種電力系統。像模擬城市一樣，

電力是一切建設的根本。不同的是模擬城市的發電很簡單，只要蓋發電廠再牽電線即可，全球效應則複雜得多。

遊戲中的電力系統一共可分成四大類：自然系、煤礦系、石油系及核能系。

自然系統有風力發電及太陽能發電兩種。這是最不傷害自然環境的選擇。不過效能很低，只適合用在初期或小範圍的地方。



煤礦系統則包含了礦坑、儲備槽及火力發電廠等一連串的設施。這種發電方式費用低廉，但卻是污染最嚴重的一種。

石油系統和煤礦系統相似，包含油井、儲油槽、煉油廠及發電廠。石油發電比煤礦發電的污染度要輕一些，算是勉強可用的選擇。

核能系統包含鈾礦坑、儲鈾槽、核能發電廠及核廢料處理廠。核能發電是遊戲中最經濟也是污染最低的選擇，這一點倒是和國內環保人士大力反核的觀念不同。建議那院長不妨玩玩本遊戲，搞不好還會編列預算作爲各級學校購買本遊戲，以做爲教學之用呢！

蓋核電廠不僅具有經濟上的益處，同時核能廢料處理廠也是製造核子彈的原料。

在採礦之前，你必須要先做探勘的工作。注意！這會花

採礦先探勘，能源不恐慌

掉你將近半截條棒的能源，所以一定要看個仔細。探勘後可以得到一些礦產的資料，玩家可以根據這些資料決定採用何種發電系統。

有了電力之後城市便會自動成長。不過如果你想創造一個良好的生存環境，下列設施都是必要的：提供食物的農場、儲水場、髒水淨化廠、污水處理廠、資源回收廠等。蓋完這些基本設施之後，你的城市就算具備了雛型。接下來你可能好一陣子沒事做，而蓋了這麼多東西，你的能源棒可能已經到底了。

發現敵機，準備升空戰鬥！

戰鬥方面設計得很單純，感覺上並不是遊戲的重點。戰鬥部隊僅限於具有核子投射能力的戰略部隊，並沒有一般的傳統兵力。在設定為一個人玩的情形下，戰鬥指令就沒有用處了。但如果你選擇的是統治世界，又選了和電腦對抗，你最好早些建立你戰略武力，因為電腦似乎很會作弊！

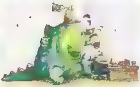
本遊戲在圖形的處理上還算不錯，各種建築物及視窗都還蠻清晰的，尤其地球的圖案畫得不錯，活像一顆七彩彈珠。不過本遊戲舉目望去都是一些冰冷的金屬建築，不像鐵路A計畫或者模擬城市那麼有人味且富於變化。

音效方面，片頭的音樂還蠻有震撼力的，不過進入遊戲後就沒什麼聲音了。筆者使用的是聲霸卡，聽起來音量很小，不知是否爲了符合噪音環保標準？

本遊戲的操作介面設計得並不理想，但還不致於到不能忍受的地步。遊戲指令主要以滑鼠來操作，這一點尚差強人意。本遊戲在載入（Load）先前的進度時，居然是要玩家主動輸入該檔名，而不像其它遊戲是列出所有存檔供玩家選擇，天啊！難道那些試玩者個個記憶力驚人，每個存檔名稱都能記得一清二楚？

另外，本遊戲也缺乏調整遊戲速度快慢的指令，讓人感覺有些度日如年。在座標移動方面，雖然還算方便，但前面說過這會消耗能源，所以一動不如一靜。除非你嫌能量太多，否則不要隨便亂逛，也不必看世界全圖。

整體來看，全球效應中有建設也有戰鬥。不過建設方面比不上鐵路A計畫或者模擬城市那麼生動；戰鬥方面也不像全球戰略或文明霸業那麼刺激。這種結合兩種銷售目標，嘗試把兩類玩家一網打盡的作法仍有待市場考驗。不過，全球效應中對環保的重視，強調資源開發與維持生態間的平衡關係，提醒玩家資源的稀有性及有限性等等觀念，這些設計構想都是值得我們肯定的。



遊·戲·獵·人

作者/Steeler

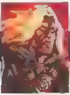
軟體世界發行

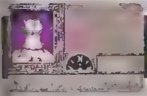
克萊恩黑暗之后，是龍槍（Dragonlance）系列的完結篇，故事的發展延續幽靈騎士而來，一位愛心崇斯工餘疲作亂的將軍徵召休養已久的英雄們，暗示一場即將興起的風暴，於是充滿正義及好奇心的你，再度踏上征途。由於故事是延續前集幽靈騎士，基本上此場景、怪物依然存在，不過仍有許多差異。

以下是克萊恩黑暗之后與幽靈騎士的不同處：在某些處所，如海中精靈國度中，有許多地點在紮營後，並不會出現REST和FIX的選項，意味著此處環境非常危險，不容紮營休息，這樣的安排比紮營後被怪物中斷而生戰鬥要來得合理且真實。另一項偉大的選項出現在紮營中，那就是LOAD，這個選項可免除你重復開機及關機以救回不幸滅亡的隊伍，或是重新做較佳的選項。本遊戲的音效有另一項突破，如果你擁有Ad lib卡，則數位音效可從主機的 PC 喇叭發出，於是腳步走一步，或是刀劍互砍的鏗鏘之聲，甚至死前的哀號都可逼真地發出嚇人的音效。當然，克萊恩黑暗之后也有缺點，例如，把原先很方便的Move指令去除了，使得以往玩慣光芒之池系列的玩家深受其苦，每次戰鬥都必須做好各種選擇，不再是按 Enter 就可猛捶怪物那麼方便了。

雖然大部分時間你都可以使用Mouse，但是用了幾次，你還是會發現鍵盤的控制較為靈活。比較遺憾的一點是，你無法把存在幽靈騎士 Vault（銀行）中龐大的財物傳到克萊恩—黑暗之后裏，所以在傳送前只能儘可能地將財物擠進隊友的背包內，其餘的就莫法度了。

本遊戲的怪物當中，增加了許多新面孔，如 Eye of the deep、Sea dragon、Giant anemone 等。值得一提的是魔法龍怪，這種龍怪是 Taladas 大陸上很常見的主要怪物，牠的特點在於被消滅的同時會產生傷害性的法術，如 Meteor swarm、Ice storm、Fireball 等，有的甚至會留下一灘酸液，往往造成鄰近隊員重大的傷害。對付這些龍怪的方法就是在牠們再生的時候（生命點數回復到 20），儘快地將牠們砍至 0 生命點數，然後迅速離開現場，過了幾回合，龍怪會自動消滅，千萬別白費力氣在 0 生命點數的龍怪身上，因為有一種龍怪會使攻擊的人反而遭受兩倍的傷害值。另外一種比較凶惡的怪物應屬 Beholder，不但可施展各式各樣的法術，而且很難被傷害，幸好移動速度不快，可用投射武器慢慢消磨。





大體而言從幽靈騎士到克萊恩黑暗之后的轉變，作者有意將舞台移到一個嶄新的 Taladas 大陸上，以便編出更加複雜，容許更多幻想空間的故事架構。於是就把戴諾船長當作故事的導引樑子，而他的妹妹 Erysia 一直隱隱約約地導引故事劇情的發展，其中還有一些配角來來去去穿梭其間，使得人物與劇情的連動關係更加密切。劇中，繼異域之門主角落難於海中的靈感，這次黑暗之后更把遊戲中的世界更加細微化，你會驚訝於成群的熱帶魚遨游而過、兇惡海龍破門而出及水草顫動的景像。

另外，也增加了山洞中蜿蜒恐怖的鐘乳石洞、火焰塔裡熊熊逼人的大焰及林木參天中的羊腸小徑等景觀。本次的動畫增加不多，不過妖怪假扮的國王現出原形的動態效果令人想起電影中"美國狼人在倫敦"的狼人蛻變，其他的動畫大多沿襲黑暗之池而來，如土元素及火元素出場場景等。此外，在黑暗之池中活躍的牛頭人這次總算有成為王國的規模，傲慢而不可一世的談話令人暗笑不已。

幾乎每個 PRG 都有的高塔歷險，克萊恩黑暗之后也不例外。塔的特色在於傳送門頗多，甚至某一層中有颱風風暴的力場產生，頗為特殊。不過在此作者開了玩家一個玩笑，原來要上頂樓的傳送門是在第一層，也就是說在這其間的各層當中，玩家只是在練功夫而已，到最後還是得回到底層。

另外一個有趣的階段是我們的英雄不慎迷失於林木參天的大森林中，糧食消耗殆盡，唯有藉著森林精靈族的幫助才能逃出，但是唯一的條件是數樹葉，於是便被困於一連串怎麼數都不對的樹叢之中，這時便得要動點腦筋了。後來在追查龍蛋的旅程中，乘坐飛龍來到地精的城堡尋求援助，高度文明的地精已經發展出升降梯的雛型，他們也將在火焰塔中鼎力相助。其角色有如黑暗之池中非備瑞的勇士一般，會適時加入戰鬥，雖然生命力及攻擊力都不高，可是捨身取義奮礎灰的精神常可助隊伍脫離險境。在最後的高潮戲中，作者更營造上窮碧落下黃泉的氣勢，硬是深入黑暗之后所在的冥界決一死戰。

本遊戲的特點是城市及特定地域的版圖不再只是千篇一律的 16 × 16 方格陣，取而代之的是更廣大的探險區域，更合乎邏輯的不規則排列地形，這樣的安排使得克萊恩黑暗之后更臻實際。在這個遊戲中，有許許多多有趣的章節劇情，你會遭遇傲慢自大的牛頭人、邪惡的 Hith 信徒、陰晴不定的 Thenol 人、善惡難辨的飛龍等，每一個階段幾乎都有與上下劇情環環相扣的重要物品，這些物品會被放置在隊伍的 Inv 選項當中，隨時可查看，不必分配於隊員身上，以防不慎 Drop 掉了。

對於一個玩 RPG 近十年的玩家而言，這絕對是不容錯過的好遊戲。但願不曾接觸 RPG 的玩家，或是剛結束豐盛的創世紀 7 之旅的老鳥，都能好好品味 SSI 特有的風格及精緻不凡的畫面。

Taladas 大陸風聲鶴唳，岩漿海怒濤洶湧，滿天的烏雲露出了猙獰的面孔，陣陣腥風排山倒海而來，黑暗之后就要再度降臨克萊恩了，為免千萬百姓塗炭，力挽狂瀾的任務捨我其誰？

遊·戲·獵·人

大宇資訊發行

提起秦始皇吞併六國，建立統一的秦帝國這件事，可以說無人不知無人不曉。但是對當時其他國家的國情，以及秦國如何從一個邊陲小國而能搖身一變成為超級強國，卻不甚了解。戰國策這個由國人自製的遊戲，針對戰國時期群雄並立，攻伐不斷的大時代中，為了生存而不得不走上富國強兵之路的經過做了詳細的註解，也證明了成功絕非偶然，只有努力推行內政建設，再以強大的武力輔以圓熟的外交手腕，才能在動亂的時代中求取生存，值得我們作為借鏡！

這個遊戲不僅提供了玩家展現自我的政治外交手腕及軍事戰略能力的機會，更可對東周末年戰國時代之中國的風土民情及人物歷史，有更深一層的認識。遊戲本身分為四個時期，玩家可選擇任一時期，不論是戰國七雄的秦、齊、楚、魏、趙、燕、韓，或者是嚴街小國的宋、魯，只要留心吏治、整飭軍備，注意外交，則必可富國強兵，進而統一天下。

壹、系統介面

本遊戲使用視窗介面來操作，對使用者而言，應該是很親切的設計。主畫面包含了指令區、各國版圖、轄地資料及訊息區。指令利用選單展示，不需要記憶一大堆指令代號。各國版圖有山有海，挺有立體感的！訊息區則展現外交往來、戰爭及天災人禍等狀況。整個設計令人有一目瞭然之感，且操作上很容易上手。

貳、內政建設

要國富民樂，當然要先從內政建設開始。建設是採預算制，需要隨時注意國庫狀況，否則預算不足各項建設水準就會下降。不同於三國演義的是人物無處可找尋，只有當國家建設良好及官吏清廉並仁厚才會有人來投靠。且如官吏操守不佳則會貪污，便使得建設預算被挪用而建設效果不彰。

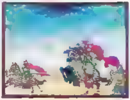
官職在中央有宰相、大將軍、大司農、大司商、大司法，各司其職，而地方有城守

負責推動各項建設。能力及操守十分重要，慎選官吏可以使吏治清明，效率增加，而建設蒸蒸日上，軍隊壯大，人才來歸。否則不僅民心士氣及各項建設水準下降，可能連官吏也會掛冠求去，因為遊戲之人物忠誠度無法靠賞賜物品來提昇，而是看國家政治各項建設是否能上軌道，這項設計倒是蠻合乎情理的。

參、外交策略

在亂世中要生存不能光靠武力，正所謂「外交是內政的延長」，國力弱時要談判也沒籌碼。但避免和強者結盟，而努力建設並消滅掉弱國，是致勝的不二法門。若懂得妥善運用策略即使是像宋國這等小國，也可以在一年後成為軍事強權。本遊戲的外交策略很多，如能活用則可在劣勢下開創機運。不要迷信武力，畢竟國力再強也不能和其他國家同時作戰。再強的國家也有弱點，攻下他弱的轄地後立刻和談，建設完成再打其他弱點，則統一便是指日可待。

肆、作戰方針



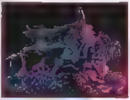
這個遊戲依不同的轄地會有不同的作戰地圖，甚至每座城池都各有特色。作戰時除了可以用情報觀看敵我雙方的資料外，並有使者可進行離間、威嚇、謠言各種計策以降低敵方士氣或使敵人士兵逃亡降低其戰力。但是如果計策失敗，則我方士氣會下降，所以不可貿然實施。

作戰採用LSAI系統，決定陣法編排好陣式後，只能靠四個指令操縱部隊列陣前進，或是展開攻擊，且戰且退，撤離戰區，其他的完全看軍隊的士氣、武裝度、訓練度來決定生死，令人有些擔心。但幾次打下來卻發覺電腦還挺公平的，不太會作弊，作戰時的陣法依將領不同有不同的威力，每個陣法有其特色，但還是要看列陣者的智力。比較不理想的是敵我兵力差距太大時只要我方展開攻擊，對方小部隊就逃，往往追不上而令其逃脫。於是沒辦法只有列陣前進超越敵人後再展開攻擊，心想這下子可以

堵住其退路，但一攻擊往往部隊會先退回再攻擊，於是只有看著塵土飛揚……敵人又跑掉了，

伍、綜合感想

整個遊戲從操作手冊開始給人很用心考據的感覺，玩起來並不是很複雜。老實說，很容易上手，不論是新手或老手，等你熟悉這些人物之後，那玩起來就更有成就感。視窗的介面本來就比較人性化，比較親切，但建議玩家使用搖桿或滑鼠會比較得心應手。由於沒有支援熱鍵（HOT KEY）對使用鍵盤的人是殘忍了些！按ESC鍵按得我直冒火（剛好攻擊鄭都大敗而回）。因為沒有困難度設定，整個遊戲並不難玩，所以對於戰略高手可能就有點…。如果能設定讓玩家玩周天子的話就太好了！試試看能否復興周室，改變歷史。



注意事項

開機時主記憶體需要有565K以上空間才行，而開機時的CONFIG.SYS檔一定要設定成：

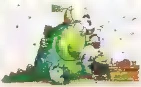
FILES=20

BUFFERS=24

內定的WS.BAT檔並不見得和你的設備相容，如鍵入WS之後當機，則可在FUJIN\WS\之下執行JS3來設定搖桿或滑鼠或鍵盤，設定完後再執行WS即可。

/ Guderian

決戰劉易士



作者／夢工人

巴塞隆納奧運會方才閉幕不久，相信各位看倌對各項比賽的精采鏡頭仍然是記憶猶新吧！不過並非每個人都有能力去參加這種世界性的比賽，為了彌補這項遺憾，感謝Psygnosis 公司為我們開發了這一個軟體－決戰劉易士，讓我們可以在電腦的虛擬世界中與劉易士一較長短。

猶記得八年前的'84奧運是在美國洛杉磯舉行的，那時候筆者還只是個高中生，雖然頭腦簡單、四肢也不發達，不過對那些奧運明星們可也崇拜得很。同一時期電腦工業也才正開始蓬勃發展，那時正是蘋果電腦當紅的時候。我可是費了好大一番唇舌，才騙得老爸花錢買了一部“七彥”的Apple Ⅱ，這在電腦尚未普及的當時，可是相當了不起的！當年也頗有些相當好玩的遊戲，但第一個玩到的運動類遊戲則是趁奧運熱而推出的十項全能，遊戲目的相當簡單，只要以鍵盤來控制運動員的速度與動作時間，以求獲得金牌即可。以今日的眼光來看，這個遊戲也許已是個老古董了，但在當年它可陪伴我度過了不少個夜晚，雖然它害得我兩指痠痛，而我也從未得到過金牌，我仍認為它是一個傑出的遊戲。

事隔多年，Apple 早已功成身退，筆者桌上所擺的電腦也已進化到486/DX了，但八年來與奧運有關的遊戲卻是寥寥無幾，屈指可數，運動類遊戲也大多走球類運動的路線，少見有田徑運動的，原因大概不外因為田徑運動是純粹的體能競賽，搬到電腦螢幕上，表現方式沒什麼可變化的，大多是以手指來代替手腳來進行運動，所以沒有多少廠商願意投注心血於其中，只偶爾趁熱推出一些運動軟體來應應景囉！

扯遠了，現在讓我們進入決戰劉易士的比賽場地中吧！當筆者拿到這片遊戲時，便迫不及待地將之往電腦裡塞，Psygnosis 公司是歐陸新崛起的軟體開發製作公司，如前一陣子頗為盛行的百戰小旅鼠及最近才剛出版的蛛即是出自其手。遊戲一開始當然是動聽的音樂（剛剛開始有點像火戰車，主旋律則輕快悅耳），配以精緻的片頭畫面，當然也少不了我們的主角卡爾・劉易士先生的英姿，你看他那一跳，多帥啊！金牌就是這樣跳出來的。

接著選擇你要進行的模式，先來看看遊戲中提供了那些功能。本遊戲提供你親自訓練、管理一群世界級水準的選手之機會，你可以派他們參加奧運比賽，甚至還可以親自下場較勁。

遊戲分成三種模式

1 訓練模式

你有五週的時間可以對選手們進行最後的賽前集訓，在選派參加各項競賽的選手之前，你所要做的工作就是想辦法訓練全隊選手，俾使選手們能在競賽前達到顛峰狀況。這個模式，在訓練完畢之後，正式比賽過程是全自動的，你所率領的隊伍表現好不好，就看你先前所施予的訓練來決定了。你只要在一旁欣賞選手們表演即可。

2 競賽模式

電腦已經幫你訓練好一群能力平均的選手，你可利用這個模式來練習與熟悉遊戲操控與各項競賽，雖然你的選手不是世界級水準的，卻也不可因此而小看了，成敗與否全看你

技術啦！

3 全程模擬

這個模式，一切就要自己了。你既要當教練、又要自控制選手們進行競賽，因為有全程參與，所以成就感相也比較高，比較有機會創造堅強的陣容，奪得奧運金牌。

再來還得選擇你所率領的國家代表隊（可惜，選擇雖多，全亞洲卻只有日本有代表隊，台灣、大陸都沒上。這樣不算是一個缺點呢？）。而本遊戲最多可讓四位玩家一起比賽，每位玩家都可隨意管理自己那隊選手們的訓練狀況，並決定出賽選手。遊戲中的比賽項目包括：百米短跑、百十米跨欄、標槍、跳高、跳遠等五項，你的選手們能否摘金奪銀就全有賴於你了。

在做完選擇以後，若你是選訓練模式或全程模擬，還得先對選手們進行為期五週的集訓，每個國家代表隊都有十名選手，你可實施個別訓練，也可實施全隊訓練，當然也可以訓練單項選手與全能選手。訓練方式也細分成十種，可加強選手的體力、耐力、敏捷度、速度四項特性。充分的訓練可以使選手的狀況達到顛峰，相反的過分或不足的訓練，則也會使選手們陷入低潮。這可是相當人性化的貼切設計喔！另外值得一提的，當你檢視選手狀況時，卡爾．劉易士也會出現在畫面中，給你一點點的良心建議。

閒話少說，接下來我們就來看看卡爾劉易士的重頭戲吧！若你選擇了競賽模式或全程模擬，那麼在五週的訓練完畢後，正式競賽即將展開。

操控方式分成三種

1 速度型控制

選手的速度依你交換按左、右鍵的按鍵速度來決定，這也是一般運動競賽遊戲最常用的操控方式。

2 律動型控制

利用滑鼠與鍵盤輸入裝置，選手會依照你按壓按鍵的時間而動作，你按鍵的準確性左右了選手的成敗。本方式較難掌握，但習慣了之後你會喜歡這種設計的。

3 聯動型控制

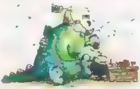
只要在有標記的地方按下動作執行鍵，即可控制選手的動作，失誤率比較高，但卻是三種方式中最簡單的一種。由於操控方式可以自由選擇，因此基本上來說，操控性相當良好。

真正值得一提的，也是本遊戲中最精彩的部分，就是競賽進行時的畫面捲動設計了。若你已經玩過[illegible]的話，你應該會注意到螢幕當主角從一個迷宮過場到另一座迷宮時，都有一段動作遊戲的畫面，主角跑步時，畫面順暢的多重捲動是否嚇了你一跳呢？遊戲中的背景多重捲動可是有過之而無不及，百米賽跑時畫面之捲動多達六重，不只畫面絲毫不會閃爍，而且背景中人物的動作照樣進行，即使一般市面上的電動玩具，也難得見到這麼平滑的捲動，足見Psygnosis公司在這一方面確實有獨到之處。

不過一個遊戲總不可能十全十美，玩家總是挑剔的，不然休閒軟體怎能進步到今天這種局面呢？根據筆工人實際操作過之後，覺得有一些缺點值得改進。前面提到過國別問題，軟體要想打入國內市場，怎可不滿足一下我們的虛榮心呢？在真正的競賽場上雖沒有我們"出頭天"的機會，至少在電腦的虛擬世界中上帝是公平的吧！只要你的訓練策略恰當，操控技巧好，金牌自然手到擒來。另外在女權高張的今日，本遊戲似乎是純男人的競賽場，少了為女性選手設計的比賽，不知是否有歧視女性之嫌？另外在執行速度上，筆者所使用的機器是486/DX，然而遇到過場換景時，卻仍然得忍受半天的空白，不曉得程式正在搞什麼鬼？

至於國內代理商將之中文化的方面，其實只有部分有稍加中文化，但重要的訊息仍然還是以英文為主，真是有點這個、那個……。另外，有關遊戲難度方面，也許是筆者比較沒有運動細胞吧！每次辛辛苦苦擠進決賽之後，在總決賽之時總會殺出一批非人類來，這些人百公尺可以跑到九秒內，跳高2.50公尺不算什麼，跳遠九公尺也是家常便飯，遇到這種超人，筆工人便只有投降的份了。也許各位看倌會說這些那那缺點，根本是筆者在吹毛求疵嘛！

當然，一個遊戲的好壞，不是靠我們在這邊信口雌黃就算數了，套句廣告詞，好的遊戲要與好朋友分享，不好的遊戲，就讓它自然淘汰吧！不管看倌你是不是運動迷，這個遊戲都是值得一試的。



傑克大師高爾夫

遊·戲·獵·人

作者 / LEO

軟體世界發行

過去高爾夫球在大家的印象中，總是一種「蠻高尚」的貴族遊戲，好像只有李爺爺、郝伯伯或者王×慶、蔡×霖才玩得起。對於我這個爲敵薄稿費折腰的市井小民而言，只能去練習場裝模作樣、過過乾癮罷了。

今日對我們PC族而言，只要擁抱一部電腦，任何夢想都有實現的可能。想與名流、政要或者職業選手一樣享受打小白球的樂趣嗎？沒問題！今天兄弟我就要同各位介紹一個超級PC高爾夫球GAME——傑克大師高爾夫。

高爾夫球的PC GAME歷年來也出版了一些，像Electronic Arts的PGA職業高爾夫巡迴賽（PGA Tour Golf）、Access公司的名流高爾夫（Links），在美國都有相當不錯的評價。也許是國內的玩家較少接觸運動類的遊戲，對這些遊戲可能較爲陌生。

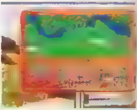
言歸正傳，今天要跟各位談的傑克大師高爾夫是Accolade公司的作品。Accolade 公司一向是運動遊戲的熱心支持者，推出過燃燒的野球系列（Hardball）、名車大賽（Test drive）系列等不少好GAME。

過去Accolade公司曾經推出一套Jack Nicklaus Unlimited Golf，在市場上也有不錯的評價。這次Accolade公司再度和高爾夫巨星Jack Nicklaus合作，推出了更進步的傑克大師高爾夫。Accolade公司也信心十足地宣稱：「終於誕生了一個沒有缺點的高爾夫球GAME。」

說起Jack Nicklaus，在高爾夫界可說是無人不知，無人不曉的超級大明星。在他的職業高爾夫生涯裡，一共得過五次PGA冠軍、四次美國公開賽冠軍、三次英國公開賽冠軍，其他小比賽更是獲獎無數。他不但打球，並且也幫人設計高爾夫球場。現在，他更和Accolade公司合作，出品電腦高爾夫遊戲。

傑克大師高爾夫最醒眼的特色就是完全支援VGA 256色的瑰麗畫面。所有球場及圖形皆以實景輸入，讓你有身歷其境的感受。比起PGA職業高爾夫巡迴賽的EGA畫面，實在好得太多。再和VGA 256色的名流高爾夫比較，亦不遜色。

在傑克大師高爾夫中提供了兩座由Jack Nicklaus親自設計的高爾夫球場，分別是Sherwood鄉村俱樂部及English Turn球場。Accolade公司仔細將這兩座球場的所有資料輸入程式，讓你宛如置身在這兩座球場中。不管是水池、果嶺、沙坑或者樹林都栩栩如生。此



English Turn球場的平面圖

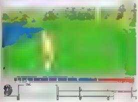
野，遊戲還提供多角度的視野，讓你盡情欣賞美麗的球場。

傑克大師高爾夫的另一個特色就是你可以自行設計球

場，不過只限於遊戲資料中已有的場地（例如你不能設計該大球場）。你主要是安排各球洞、旗杆、球道的位置，設計完畢後你便可以在自己的球場大展身手了。

在球場數目方面嘛……，我相信 Accolade 公司一定會出球場資料片，所以各位球友不必擔心這個問題。

遊戲操作主要是使用滑鼠，指令畫面有點像名流高爾夫。擊球時不但要考慮方向、力量，也要依據距離選擇各種球桿。如果你對球桿實在一竅不通那也無妨，遊戲中提供自動桿弟的功能，而且不必付小費。此外，擊球時的角度，風向、風速也會影響你的成績，甚至連草皮的濕度也在計算在



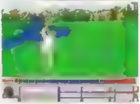
哇！打到樹了！

內！

無論是進入球場打球前，或在每一洞前面以及自行設計球場時，Jack Nicklaus 都會給你一些提示或忠告。

在音效方面，背景音樂承襲了 Accolade 公司一貫的曲風。此外，像揮桿的聲音，小白球擊中樹林的聲音等等也都做得不錯。

在遊戲中，你有兩種比賽模式可以選擇：一種是普通的18洞比賽；另一種是獎金賽，每一洞都有獎金。你可以選擇和那些高手一起比賽，當然，其中也包括金髮的Jack Nicklaus。如果你覺得自己技術太菜，不方便拖延大家比賽的時間，那你也可以選擇練習模式，等練好後再贏走巨額的獎金。



在進入球場揮桿之前，你必須先創造一個資料人物，也就是辦張會員卡啦！你可以選擇人物造型，也可以設定他的性別及技術。人物造型一共有四人，其中有男有女，你可以選擇和電腦比賽，也可以和朋友較量一下。

這裡出現了一個小小的缺點。雖然 Accolade 公司宣稱這是一個沒有缺點的完美遊戲，但在 GAME 評人眼中，這是不可能的事，否則大家都不必混了，通通改行去替 GAME 做廣告算了……。牢騷發完了，再回頭來談這個好笑的小缺點。

前面說過，玩者可以設定性別，也可以選定人物造型。但你卻可創造一個男球員，再同時選擇女性的圖形。如此你會看到一個穿裙裾的「男人」在揮桿。哇哈哈！不過也可能是我太古板了，也許這種事在美國司空見慣也說不定……，Anyway，整體來說這個遊戲確實是蠻不錯的。

上面所述對傑克大師高爾夫是讚譽有加，但是當我辦好會員證、選好場地，準備大顯身手之際，卻還是覺得不太容易玩。每次用力揮桿好像在打棒球一樣，頻頻揮出「全壘打」（出界的啦）！只見小白球飛來飛去，就是不進洞。氣得我想拿把鏟子把洞挖大一點。要想打完18洞，恐怕得投上千桿了，這也算是金氏世界紀錄吧！

不說這個了，也許是我不具慧根吧！不過對於愛好高爾夫球 GAME 的玩家來說，Jack Nicklaus 應該是個不錯的選擇。但是你一定要有 VGA 螢幕，否則看不到美麗的風景，最好也要有一部較高速的主機。雖然 Accolade 公司已經儘量加快畫面處理的速度，不過你一定也希望越快越好。

最後筆者再提供一點小小的建議：玩運動類的遊戲最好多去吸收相關的知識，這樣玩起來才能體會個中樂趣。例如不認識 Michael Jorden 如何玩 NBA 籃球？不看球員攻守資料，棒球遊戲就會淪為動作遊戲。同樣地，要玩高爾夫球也得知道什麼叫「博蒂」、「老鷹」才好，否則一再重覆同樣的揮桿動作，很快你就會感到興味索然了。

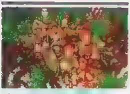
雙塔記

在另一個世界——中古大地，正發生著一個傳奇，主角是一個叫 Frodo 的 Hobbit，他的好友 Merry、Pippin 和 Sam 及老魔法師 Gandalf，人類戰士 Aragon、精靈射手 Leoglas、矮人戰士 Gimli、永久隊員 Boromir，還有其他夥伴。為了毀滅王者之戒（The one ring），粉碎魔王 Souron 的陰謀，他們踏上了前往末日火山的旅程。

但不幸卻一一降臨到他們身上：Gandalf 摔落山谷，不知去向；夥伴們遭受包圍，Boromir 力戰身亡；在脫離重圍之後，又發現 Merrg 和 Pippin 脫隊。於是 Aragon、Leoglas、Gimli 便離開隊伍找尋 Merry 和 Pippin，只剩下 Frodo 和 Sam 繼續前往末日火山，以完成摧毀王者之戒的任務。而除了原有的魔王 Sauron 之外，五大長老之一的白長老 Saruman 對王者之戒也起了覬覦之心，就在這些人的野心之下，魔戒少年第二集：雙塔記便由此拉開序幕。

和第一代比較起來，魔戒少年II—雙塔記在色彩運用的功力上略有提升，不過由於魔戒少年的冒險地點集中在原野上，所以在原野間「晃蕩」的時間不少。原野上物品如樹木、石頭、建物、海岸等的圖塊卻頗為簡單，而且一大片原野又沒有什麼明顯的標的物，使人非常容易迷路。

幸而這部增加了自動繪圖系統，替玩家省去了不少麻



題。在魔戒少年獨特的戰鬥系統及架構下，不必要的戰鬥只會使夥伴們的戰力降低。此外，當隊員人數過於龐大時，畫面上人物的移動將會減慢，筆者建議隊伍人數在五人左右較為適當。

音樂是這個遊戲的一大特色。由於該遊戲的進行是以三個小組分頭進行，隨著不同小組進行而有不同的背景音樂，其中也有以第一代的主要背景音樂加以修改而得。

音效方面，即使你的口袋空空，利用PC喇叭也可聽到其優美的旋律，但音量較小。此外，有一點要注意，由於此遊戲的音效沒有支援魔奇音卡，如果您是擁有魔奇音效卡的玩家，在此建議您將音效的發聲裝置設定為無聲，而不要設為PC喇叭。因為PC喇叭的效果與魔奇音效卡的背景音樂音質根本無法比，且遊戲本身音樂和音效無法同時表現，所以在有音效時，如殺傷人的慘叫聲，便會產生背景音樂突然中斷而又聽不到PC喇叭音效的結果。

操作介面大致上與第一代相同，只有將Solo（單人行動模式）取消而加入功能選單，其餘變化不大。在所有選項中，最重要的是對話、技能、物品清單及魔法中的權力之咒（Word of Power），這些都與遊戲的進行有著強烈的關聯性。而「拿取」這個指令，筆者未曾用過，因為發現可拿的東西後，便會直接進入拿取的指令，若沒發現東西，「拿取」也發生不了作用。

另外，物品選項及技能選項的小毛病這一次並未改善，常常要多次「往下看」才可找到要的東西（技能）。還有，物品拿取的程序上有一個Bug，在發現東西進入了拿取的程序時，如果東西沒拿完而跳出的話，沒拿的這些東西均會消失，再也無法得到，而且拿取時無法把多餘的東西丟掉。因此，筆者建議夥伴們身上要保持足夠的空間，才不會有遺珠之憾，但是本遊戲另一優點是許多難題都有很多方法可解決，而其中之一就是常常存檔。

在戰鬥模式上，如果您是自封為「殺人狂」的練功狂的話，可能會在此遊戲中吃個「大」虧。因為遊戲中需要用武力解決的問題實在不多，而且場面也不怎麼浩大，唯一可以提的是「血戰號角堡」，發生地點是位於遊戲後半段的一個叫Helm's Deep的堡壘，不過也有方法可以減少敵人的數目。

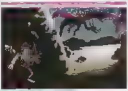
在經過這一場戰役之後，除了那位魔戒少年Frodo和Sam外，其他夥伴們的戲都將要「殺青」了，準備著接魔戒第三代的通告了。在此遊戲中，一般RPG遊戲用以恢復體力的旅店並不存在，取而代之的是醫療資源，幸而它們在遊戲中分配得蠻平均的。

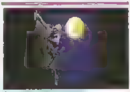
在戰鬥系統上也有一點小瑕疵，因本遊戲採用戰棋式的戰鬥系統，玩家必須一一控制遊戲中的夥伴，直到敵人被消滅，而這一點瑕疵便是出現在滑鼠控制移動的情況中。因為人物移動方向端看游標的指向而定，因此常會有人物不聽使喚，導致玩者手忙腳亂的情形發生。

至於劇情方面，這是魔戒少年系列的精華所在。由於Gandalf的失蹤，夥伴們四處竄逃，使得本篇分成三個方向同時進行，此也是RPG另一創舉。剛開始時，玩家可能會不習慣場景之變換，但是隨著遊戲的劇情演變，對Frodo他們命運有更深的了解時，你將會驚嘆不已。整個遊戲中高潮不斷，而結局更出乎意料，如果將遊戲中所獲得的訊息整理下來，你就會覺得像是在閱讀一本小說。

雙塔記的畫面、音樂、音效均屬中上，而劇情的編排就和原著小說一樣沒話說。我想當玩家融入中古大地的這一連串的傳奇中時，就會感受到RPG的魅力。我深信劇情正是RPG中重要的一環，而魔戒少年在這方面確實表現得相當成功。

／王彰懋



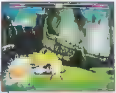


天外劍聖錄
漢堂國際資訊有限

格鬥風雲

夢想爬在PC上
玩大型電玩的夢想!!

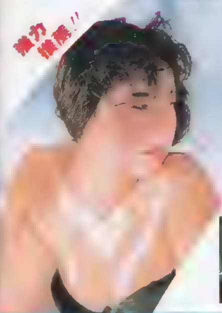
中原一乃群魔百家覬覦之地，有人爲復仇而來，有人爲名利而爭，更有人不計生死，只求一戰。儘管他們的目的不同，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將爲原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲……。



禁忌遊戲

藝術、刺激、
PC休閒軟體

精美、細緻的圖片
生動活潑的電腦動畫
美少女們將帶您進入誘人的夢幻世界



長壹企業股份有限公司/資訊部發行　郵政信箱．高雄郵政85號信箱　服務專線．(07)2215153．2617451
郵政劃撥帳號・411 3358

SOUND MEDIA
多媒體的新銳
卡
十大特點：
音質特優。
2. 電腦音樂／電腦遊戲的標準配備
"功能價格比"最佳的語音卡。
2.0 版的價位，音質超越 PRO
可接任何廠牌 CD-ROM
LOUNDNESS 效果。
6. AD LIB、SOUND BLASTER
2.0 完全相容。
7. 擁有全球最多軟體支援。
最大功率輸出
錄放音效果好。
9. CD-ROM
音效——高級音響的音質。
Microware Technologies. Corp.
總公司：台北市
TEL：(02)651-0656・785-4255・785-7269
FAX：(02)788-4438
台北營業處：台北市忠孝東路
TEL：(02)772-3238
FAX：(02)781-7504
FAX：(07)742-4867

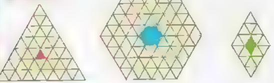
閒閒傷腦筋

命題者

芝麻不開門

印第安米瓊斯望著洞口前的三角形面板，心急萬分，只要能打開洞口，他就能逃離背後追趕他的納粹兵團，他嘶聲力竭地喊著「芝麻開門」「芝麻開門」，不過洞口還是沒有任何反應，眼見著追兵越來越近，誰來伸出援手，解救印第安那瓊斯脫離險境呢？

圖例說明



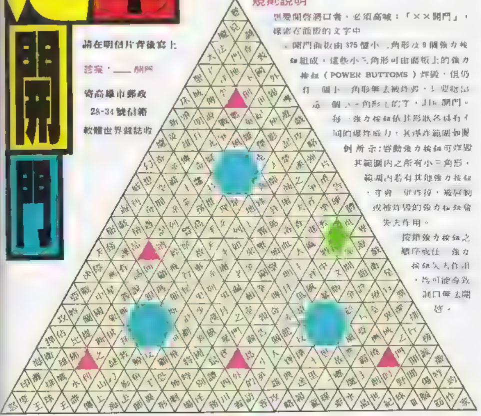
規則說明

想要開啟洞口者，必須高喊：「××開門」，線索在面板的文字中。

開門面板由375個小三角形及9個強力按鈕組成，這些小三角形可由面板上的強力按鈕（POWER BUTTOMS）炸毀，但仍有一個小三角形無法被炸毀，只要說出那個小三角形上的字，即可開門。

每一強力按鈕依其形狀各具有不同的爆炸威力，其爆炸範圍如圖例所示；啟動強力按鈕可炸毀其範圍內之所有小三角形，範圍內若有其他強力按鈕，亦會一併炸掉，被啟動或被炸毀的強力按鈕會失去作用。

按錯強力按鈕之順序或任一強力按鈕失去作用，均可能導致洞口無法開啟。



請在明信片背後寫上

答案：____開門

寄高雄市郵政

28-34號信箱

軟體世界雜誌收

DISCOVERY
In the steps of Columbus
哥倫布
西元1492年的義大利人哥倫布發現了金碧輝煌的北美洲，在五百年後的今天，你有機會
遊戲特點：
精彩刺激的海戰
支援魔奇音效卡
語音功能
簡易滑鼠控制
八種不同船隻
地圖，五個作戰

Championship Special

這回，英國是否能像1990年般地風光，奪得
[illegible]
得歐洲錦標賽，改朝換代？至於義大利、法
國[illegible]
出現？

英國聯盟足球賽是一個最新動作、緊張刺激的模擬足球遊戲，參賽對手都是通過決[illegible]。在這個動作遊戲中你可以為足球史寫下全新的一頁。

1997 GRANDSLAM Inc. All right reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia-Recording Co., Ltd.

命運乖舛的英勇戰士們，
是否有膽接受歐丁大神的艱難試煉？

主宰勝利與生命的天神　　Odin，交付你一項艱鉅困難的任務，要你走遍所有的生物大陸，以找到破解命運詛咒的唯一方法，諸神與災難之神　　Loke 的使徒們即將展開一場驚天地、泣鬼神的大戰，這場戰役是否能勝利，就看你的任務是否能順利達成了。

© 1991 Event Horizon Software Inc.
© 1991, 1992 Interstel corp. All right reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording

遊戲特色：

⊙一趟充滿北歐神話色彩的冒險之旅。
⊙驚人的256色VGA圖形效果。
⊙擁有多重結局的精彩故事。
⊙非採單線發展的故事情節。
⊙具有震憾性的背景音效。
⊙親切的圖形指令操作方便。

適用　IBM PC/AT
記憶體　640K
操作　鍵盤／搖桿／滑鼠
顯示　EGA／VGA
音效　PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT
片數　2片1.2M
類別　角色扮演

SPACEWRECKED
讓你達成任務。
20種外星生物、讓你大開眼界。
MISSING ENERGY FLUX
GREMLIN
A Publishing Partnership

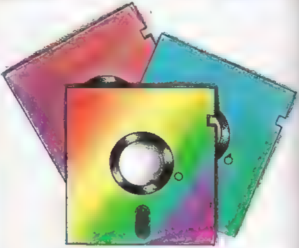
拿破崙戰記
拿破崙雄風再現螢幕
愛這樣的挑戰嗎？
本遊戲提供 場具有決定性
的偉大戰役（滑鐵盧之役、馬
倫哥之役 凱撒布拉之役）供
你進行改變歷史的偉大使命。
此外，遊戲尚提供一個簡單
易用的戰場編修工具程式，
新的軍隊、以及新的遊戲規
則。
再加上數位化的圖形、各式
特殊音效．．．一切種種，
絕對滿足任何 位戰爭遊戲
迷
1992 Impressions All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong
under license by Asia Recording Co., Ltd.

向世界紀錄挑戰！
全能運動會
TDK
421
empire
Empire Software All Rights Reserved.
Manufacturd and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co. Ltd
獨家代理

COMPUTER GAMING WORLD

新九〇年代遊戲觀
九〇年代　蘇聯共產政權崩潰，邁向民主政治大道。
九〇年代　韓國背信忘義　中華民國毅然宣佈斷航　取消貿易優惠
九〇年代　CD-ROM 及多媒體組合風行，帶來視聽新革命
九〇年代　著作權法重新修訂，國內出版業界走向正途

修改基礎班講義
神兵利器 PC-Tools



百戰天龍一直是十分受讀者歡迎的一個專欄，然而若是您不會用 PC-Tools，那麼一切都是白搭。許多電腦族菜鳥在讀者投書中一再要求對 PC-Tools 作一入門性的介紹，以下將針對百戰天龍所需使用的功能做完整的介紹。進入 PC-Tools 後，您可以按[F3]選擇磁碟作業功能，按任意鍵則為檔案作業功能，大多數的百戰天龍修改篇是使用檔案修改功能，讓我們先試試檔案作業功能吧！

以 40 期的俠影記無敵神功&物品修改法來說好了，您必須先找到DATA2 GRP 這個檔案才能加以修改。如果您目前的檔案列表中找不到 DATA2.GRP 這個檔案，您就得按[F10]切換磁碟機與目錄，先鍵入俠影記所在之磁碟機目錄，再以方向鍵選擇路徑，當 DATA2 GRP 出現在檔案列表欄時，就要進入修改的重頭戲了。利用方向鍵移動光棒至 DATA2 GRP 上，按[Enter]鍵選擇此檔，單色卡讀者會發現 DATA2.GRP 已經反白，且檔案名稱前出現阿拉伯數字 1，彩色卡則是淺藍色，以上現象表 DATA2 GRP 已被選定。

接下來請按[E]（edit）進入修改選單，若此時您的螢幕只出現 ASCII 字元，請再按[F1]切換至 HEX/ASCII 對照顯示，現在請您參閱表　，左上角有目前所在之路徑與被修改之檔案名稱，Relative Sector 則表示於

DATA2.GRP 的第幾磁區（註一），中央左邊爲磁區的位址編碼，括弧內的數字爲位址的16進位表示法，螢幕中央面積最大處記錄著該磁區的內容，每一個磁區皆有兩頁，第一頁包含位址 0 ～ 255，第二頁是位址 256 ～ 511，您可用 PgUp 與 PgDn 來切換，俠影記的修改磁區在 2102，當然不是教您按 PgDn 四千多次，就算按的人手不痠，看的人眼睛都花了。

現在您只要按 F2，螢幕上方就會出現一行字，請您輸入要修改的磁區數字，方便吧！當您大大方方鍵入 2102 後，PC Tools 就列出 2102 這個磁區的前半頁內容，中央右方同樣是該磁區的內容，但是是以 ASCII 方式顯示，請注意！現在您還有機會按 Esc 反悔，否則就跟我一起按 F3 修改吧！

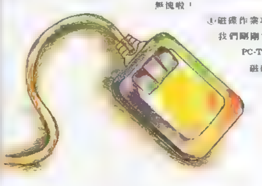
在 Hex Code 部份的左上角會有游標閃爍，使用方向鍵將它移到倒數第二行的倒數第二個 byte 上，也就是位址 238，依照指示方法修改您所需要的物品與數量（註二），如果您修改的是英文字母或數字一類的資料，按 F1 可以在 Hex Code 區與 ASCII value 區作切換，一切就緒後，按 F5 就可將您修改的內容寫入磁碟機，如果沒有把握，想要先離開將 DATA2.GRP 這個檔案做個備份，就請您按 F6，取消您已做的一切修改。功德圓滿地完成修改後，傅劍寒帶著六萬兩銀子跟一大堆人參何首烏向您打招呼呢！

PC-Tools 裡另一項舉足輕重的功能便是 F（find）尋找，以 41 期的四川省 2 修改爲例，當您選定 4R2 LY 這個檔案後，按 F 便進入檔案尋找模式，一開始游標停留在輸入 ASCII 那一欄，輕輕的按 F1 便切換到輸入 HEX 的那一欄了，依雜誌所說輸入 5802，按 Enter，PC Tools 便開始搜尋。第一個 5802 在磁區 11 位址 180（詳見表二），這時您有兩個選擇，按 E（edit）則進入如同上段文章所述之修改功能，所有操作鍵與修改功能相同，不想修改或修改完畢則按 G（go）繼續搜尋下一個 5802，三個地方都修改完後，用不完的擲法點數正等著你呢！任（EDIT）督（FIND）二脈打通之後，是否覺得天下所有檔案皆不堪一改呢？只要您再學個一招半式，那麼天下無敵的稱號您就當之無愧啦！

(1)磁碟作業功能：我們剛剛曾提到 PC-Tools 的磁碟功能選項，這裡面可有許多好東西呢！當您進入 PC Tools 後，隨時都能以 F3 來切換磁碟或檔案作業，想知道您到底有多少 EMS 記憶體嗎？只要按 I（infomation）就可以清清楚楚的看到有多少 EMS？已經被使用了多少？現在大家的硬碟來容量越來越大，找個檔案得花個半天的功夫，以後就讓 PC Tools 代勞吧！利用 L（locate）位置，只要輸入想尋找的磁碟機，再鍵入檔案名稱（註三），便能輕鬆的找出所要的檔案在那一個目錄之下了。

(2)自己找出遊戲的存檔：現今的遊戲檔案動輒上百個，如何找出正確的儲存檔呢？別忘了以 DIR 看目錄時有檔案最後被更改的日期，只要找出日期最新的那個檔案就對了！

(3)如何成爲百戰天龍：大部份的遊戲存檔都沒有經過編碼，可是要怎麼找出正確的位址？答案是讓主角資料的變動越少越好，同樣以俠影記來說好了，要是您讓傅劍寒在體力與功力均非全滿的狀態下去住客棧，那麼銀兩、體力和功力三個值都會變動，所以只要讓主角在體力、耐力全滿的狀態下去住客棧，變動的資料就只剩銀兩了。所謂戲法人人會變，巧妙各有不同；以後有機會再跟各位談修改的一些高級技巧。



註一：每個磁區容量爲 512 bytes，若檔案長度爲 3765bytes，表示這個檔案佔 8 個磁區，以此類推。

註二：當數量超過 255 時，電腦是以兩個 bytes 的方式儲存，但是請小心，排列方式爲

低位元在前，高位元在後。例如您想讓傅劍寒帶著六萬兩銀子到處亂跑，60000_{10}=$EA60_{16}$，就得改成$60EA_{16}$，有關十六進制與十進制之間的換算，請自行參閱電腦概論之類的書籍。

註三：檔案名稱可用萬用字元*，譬如您要列出主檔名四個字母為 PLAY、附檔名 DAT 的所有檔案，只要輸 PLAY* DAT 即可。

表一

```
PC Tools Deluxe R4 60                                                 Vol Label=SOFTWORLD
     -----   ------- -- ----File View/Edit Service            --
Path=D \XIA\* *
File=DATA2 GRP      Enter the new sector number  :

Displacement       -          Hex codes                               ASCII value
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 12 00 00 01 00 00 11 00
 0048(0030)  00 01 00 00 12 00 00 01 00 00 13 00 00 01 00 00
 0064(0040)  14 00 00 01 00 00 15 00 00 01 00 00 16 00 00 01
 0080(0050)  00 00 17 00 00 01 00 00 18 00 00 01 00 00 19 00
 0096(0060)  00 01 00 00 1A 00 00 01 00 00 1B 00 00 01 00 00
 0112(0070)  1C 00 00 01 00 00 1D 00 00 01 00 00 1E 00 00 01
 0128(0080)  00 00 1F 00 00 01 00 00 20 00 00 01 00 00 21 00            |
 0144(0090)  00 01 00 00 22 00 12 80 26 80 FF 81 16 80 26 80       "   &
 0160(00A0)  FF 81 08 80 B3 C5 BC 43 B4 48 00 00 00 80 00 00       | =C+H
 0176(00B0)  C8 00 C8 00 01 00 04 00 18 00 09 00 04 00 05 00    = =
 0192(00C0)  05 00 05 00 01 00 00 00 00 00 DC 05 50 00 00 00            P
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00
 0224 00E0,  FF FF 6  00 C7 C3 64 C0 00 C0 C0 C0 C0 C0 BC C0      B   d      1
 0240(00F0)  60 EA 7B 00 EB 00 79 00 6A 00 6D 00 01 00 00 00    d

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1 toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

表二

```
PC Tools Deluxe R4.60                                                 Vol Label=SOFTWORLD
--                   -          File Search Service-----------------------------------
Path=D \4R2
File-4R2 LY

 Please enter character string for which to scan below  You may enter the search
 string in ASCII or HEX  If you enter HEX  an EXACT match is done  Otherwise a
 case insensitive search is done  You may change entry modes by pressing F1

[ X                                                                   ]< - ASCII

 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1   2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3           SEARCH
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2          ARGUMENT
                                                                          LENGTH 02
[5802                                                                 ]<-- HEX

Search arguement found in relative sector 0000011 offet 0180
Press "E" to view/edit the sector or
      "G" to cintinue searching.


 <┘ =begin search  F1=toggle entry mode  ESC=exit
```

壓縮工具之簡介

TODAY

看完 38 期的軟體世界雜誌「硬體世界」的一篇有關電腦升級的文章之後，不知道大家是否決定趕快存錢呢？還是決定把那些需求太大的程式束諸高閣了呢？電腦軟、硬體的技術革新真是日新月異，實在很難趕上。筆者的電腦四個月前升級成一部 486DX-33，且有 210 MB 的硬碟。原本認為應該是夠用了，但不到一個月硬碟就不敷使用了，如今 486DX2-50 的機種充斥市面，而各廠商又卯足了勁，大力鼓吹 Local Bus 顯示介面卡。話雖如此，但是反觀市場的分佈呢？事實上，一般的使用大眾大多仍使用 286、386SX 的機型，而最普遍的硬碟大小也只有約 40 ~ 100MB。所以，如何運用您目前有的東西，使其能被充分的使用也是十分重要的。

我想大家使用電腦時最常出現的問題就是硬碟空間不夠了。筆者就得常常清硬碟，否則新的東西要怎麼裝呢？而且現在的東西一個比一個〝胖〞，像 Windows 3.1 就要約 10MB 的空間。而任何一些較新的視窗應用程式也都要 15 ~ 20MB 的。像 IBM 剛出的 OS／2 2.0 版的 32 位元作業系統就要約 30MB。當然軟體世界的朋友也都知道，許多好玩的 Games 中大部部分的檔案都是和圖形及音樂有關的！當硬碟空間不夠的時候，大家的第一個念頭當然是：「該買一個大一點兒的硬碟了！」若是您錢多那還好辦，但若您和筆者一樣兩袖清風的話那怎麼辦呢？這就是「壓縮工具」上台的時候了！

各位讀者不妨仔細想想您的硬碟裡到底裝了哪些東西？然後再想想，哪些東西是您天天用得到的呢？而這些東西總共要佔去您多少寶貴的硬碟空間呢？我想大多數人的答案一定是小於 60MB 的，即使是玩家級的讀者也不例外吧！所以如果您的硬碟空間不夠，很可能是因為您不懂得好好利用！現在就讓我把一些常用的程式向大家介紹一下。

●壓縮可執行檔的壓縮程式：

1 LZEXE EXE：這大概是最早出現而可壓縮以.EXE 結尾的執行檔的程式了吧！在很久以前，當大家還在使用 PE2、LOTUS 1-2-3 1.0 版時，大多的套裝軟體中最〝胖〞的檔案就是那些可執行的主程式。所以只要把這個大哥大擺平了，凡事就好辦了。其它像 PC TOOLS 或其它的工具程式也都可以壓壓看。壓完之後，新檔較小，沿用原有的名字，而原來的檔名則被改成以 OLD 結尾的檔了。本程式最大的問題在於它是法國人寫的，所以，所有說

明的文字也都看不懂。好在大部份的時候按下[Enter]也都相安無事，所以也就無所謂了！反正如果真的出了什麼事的話，再把.OLD檔改回EXE就可以了。在美國一些有心人士也寫了LZSHELL：就如同DOSSHELL一般把會用到的參數及附屬程式整合起來，並寫了英文的說明，所以用起來更順手了。希望能有人將之翻成中文，那就更好了呢！

②PKLITE.EXE：功能上和LZEXE.EXE大同小異，但由於是美國的公司出的，所以操作上較無困難，而且可用的參數較多，用的人也很多了。但是大家也不要誤以為所有的檔都可壓縮。像COM的檔就必須先用COM2EXE.EXE轉換成EXE的檔。而且一般而言，只有較古早或是中、小型的檔才能壓縮；較大的執行檔多內含覆疊檔（Overlay），壓縮之後就無法正常運作了。

以上二程式所壓"扁"的執行檔仍和未壓前一樣好用。但在較慢的機器上有時您仍能感覺有一點慢。而且新的程式愈來愈大，而"胖"的不再是那些執行檔了。所以，這類壓縮程式所能節省的空間也就愈來愈有限了！

● [illegible]

①PKZIP/PKUNZIP：大家也許注意到了，這包含了二個程式。一個用來壓縮，一個用來解壓縮（其詳細使用法及範例請看附錄一及二）。這是目前最流行的壓縮程式；幾乎所有的BBS都以ZIP當做壓縮的標準。關於這一組程式還有一個很鮮的故事！

開始的時候寫壓縮程式的並不是PKZIP的公司，而是一家很小的共享程式公司。接著，PKZIP的作者Phil Katz寫了一個叫做PKARC／PKXARC的程式，而且可以讀與寫SEA公司所出的ARC程式。由於相容性及壓縮效率較好，很快就被一些軟體商拿去，用以節省他們發行的磁片。沒想到SEA公司就被PKWare控告，說他違反著作權法且抄襲他人程式！雖然最後Katz並沒有承認錯在他，但他願意停止使用ARD的名字，並不使用與ARC相容的壓縮檔型式。

然而，當Katz寫他自創的PKZIP後全美各地的BBS幾乎在一夕之間從ARC轉換成了ZIP。而從此之後獨占了BBS的壓縮市場。（以上故事取材於PC Magazine Vol 10 Number 17 292 294頁）而PKZIP在1990年3月15日所出的1.1版則是最通行的版本。

大家一定覺得很奇怪，怎麼過了這麼久，也不更新版本呢？其實，在這期間PKZIP也有過幾次更新，像是第1.93a版2.00及2.01版。1.93a版只是一個測試版本，平時並不多見。2.00版宣稱可把檔案壓得更扁，筆者就曾比較過，發現2.00版確實可以把檔案壓得更扁。不巧的是在PKZIP 2.00版剛出版之際，在BBS界又引來了軒然大波，因為有謠言說PKZIP 2.00不是PKWare公司出的，而是有人冒名圖利的。所以，使用者也都是裹足不前，而BBS的SYSOP們也就不敢貿然更換到PKZIP 2.00版了。筆者我就很好奇地寫信去PKWARE公司問，這到底是怎麼一回事呢？結果得到的答覆是PKZIP 2.00版確實出了，但是由於在一些較新型的386及486上有一些未知不相容的問題存在，所以，目前仍然未公開對外發行PKZIP版！值得一提的是雖然大多數壓縮程式都壓得差不多扁，PKZIP/PKUNZIP在壓縮及解壓縮的時間最短；我想這也是一般人願意用它的主因之一。

②LHA：LHA是一個日本數學家的傑作！它可以把檔案壓得比PKZIP還要扁，而壓縮所需的時間更短。可惜解壓縮時不夠快。LHA最常為人津津樂道的事有二：

第一是LHA是Freeware不是Shareware，所以，使用者可以任意使用也不必付費，不像Shareware在使用過一段時期後，"原則上"必須付費！免費又好用的東西當然應該試一試。

第二個特點就是LHA的SFX overhead十分小。SFX（Self-Extraction modules）它必須放在被壓縮檔的前面；而其功用則是提供被壓縮檔能自行解壓縮。對於一個玩家級的人而言，也許不太在乎這項優點，但對於一個初學者拿一個壓縮檔來求助於您時，您還不如直接給他一個可自行解壓縮的檔呢！而且對於軟體公司而言，能省下一些空間也就省下了不少錢呢！

以上兩類壓縮程式多為Sharewares，所以大家應十分容易從BBS上拿到，而且使用上不會有著作權的困擾。像PKZIP所壓出來的檔（.ZIP檔），目前已是BBS上儲存檔案最標準的型式了，除了可節省硬碟空間之外，更可以大大地減少modem傳檔案的時間及電話

變。以下將爲大家介紹的程式就必須付錢買了。不過硬碟不足是每個人的問題，這也就是爲什麼這些程式能大行其道的原因了！

● [illegible]

1) Stacker 2.0／2.01：Stacker 是目前美國使用的最普遍的硬碟壓縮程式。像這一類壓縮程式，又稱爲 on-the fly compression 程式。與其稱它們爲壓縮程式，還不如說它們只不過是驅動程式。因爲它們都是利用一個 driver（驅動程式）來達到其目的地。事實上，您只要在安裝時見它一面，然後就可以忘了它的存在了。

安裝時，一切它都爲您想好了，您只要依照它問的問題一一回答。像是指定安裝 stacker 的目錄、分多少空間給 stacker 的硬碟。值得一提的是，您可以選擇只壓您硬碟的一部份，或是整個硬碟！如果您選的是只壓硬碟的一部份的話，您得再告訴它，到底多少 MB 要壓。然後，stacker 將用附在套裝軟體內的 Norton Speed Disk 將您的硬碟內的東西堆好，以空出一塊大而完整的位置來放 stacker 的 drive。通常 Stacker "生" 的 drive 都是用您最後一台真正磁碟機的下一個字母。

例如您原來的 Hard Disk 在 C：，則新 "生" 出來的就叫做 D：了！然後趕快去 D：查看一下您的新生磁碟機有多大呢？大約是您所指定原有硬碟部份的一倍大。雖然您也可以調整這個壓縮比，但是預定値是 2：1，而即使改成 3：1 或 5：1 的話也只不過在按 DIR 是看起來比較 "爽" 而已。實際上能壓多少是根據您存放的檔案的性質而定，例如一般文件檔或資料檔可壓至原有大小的 1／5～1／8，而圖形檔及執行檔則較少。像有些 SIERRA 公司的 Resource.ooo 圖形檔早就是壓縮的形態，當然也就不可能更扁了。

上面所述都是在您選只壓硬碟的一部份後發生的。這種方法較安全，不太可能因操作上的錯誤而使您喪失寶貴的資料。下面將告訴您如果您是選壓整台硬碟的結果。若您覺得您需要更多的空間，因爲您是用膝上型或筆記型的電腦，原有的硬碟就不大了，（事實上，在美國買 Laptop or Notebook 時廠商多會附上此類壓縮程式）您就選擇要壓整台硬碟吧！這時候 Stacker 就將一些開機必要的檔案維持不變，並留下約 1MB 的空間（當然這個大小您也可以更動的）。其它的部份就進行如上面說過的壓縮了。照這樣說來，新 "生" 的磁碟也應叫做 D：吧？對了，這個新生兒叫 D：但 Stacker 會用 swap 把 C 和 D 調換，所以名字又被改成 C 了，而眞正的 Physical Hard Disk 反而變成 D 了！當然，以上這些事 Stacker 都爲您安排得很好了，而且它會將您的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 做必要的修改，而日後每當您新裝（install）新的程式，且須修改 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 時，Stacker 才能跳出來問您是否可以改！所以，任選程式對 C 所做的修改，實際上是對 Stacker 所生出來的 D 作用，每新開機時 Stacker 才檢查在 C 及 D 中這二個開機所需的檔是否一致。

剛才提到若操作不慎時有可能將您好不容易生出來的磁碟機給毀了；這又是怎麼一回事呢？原來是當您安裝完 Stacker 之後，Stacker 就在眞正的硬碟上裝了一個 STACVOL.XXX 的檔，而所有讀、寫的行爲就透過 Stacker 的驅動程式來完成，所以，當您執行其它程式時，那些程式並不知道其中的 Trick，仍然認定了 Stacker 所創造的 C：就是眞正的 C：！對於一般不會去修改開機時所需的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 的程式也就相安無事了。一旦碰上了那些要修改上述檔案的程式就得小心了。尤其是有一些程式在執行時優先權比 Stacker 的驅動程式高的話就鐵死定了，因爲當那個程式要執行時無法透過 Stacker 來讀取所需的檔案，所以，後果就可想而知了！

事實上，當您發生這種情況時，也不必太擔心，因爲通常也只不過是那個程式不能執行而已，但最忌諱的是在不明情況的時候自作聰明而去修改 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 中的東西。這時候，您放在 Stacker drive 上的東西很可能都泡湯了！所以在裝 Stacker 之前最好將您的硬碟整個或部份重要的檔案進行備份以防萬一！筆者使用 Stacker 約有一年半左右的時間，從未曾有損失任何東西的事情發生，但千萬不要因此而大意，否則一失足成千古恨，可別怪我沒有告訴您。

再來談談您的系統在裝 Stacker 之前及之後有些什麼差別。

B 相容性

Stacker 的發行公司宣稱

Stacker 和所有已知的軟體都相容。經過筆者及其它朋友使用的經驗認爲 Stacker 確實相容於其它的東西。但仍不是十全十美的。像是 Norton Desktop for Windows 就會有時找不到東西。而一些 cache 軟體在安裝 Stacker 也必須暫時不用。另外就是像 QEMM、386MAX、NETROOM 等記憶體管理程式在安裝的時候尤其要特別小心，因爲它們在開機時的優先權也十分高！還有就是若您仍在使用 DOS 3.3 的話 Stacker 受到 DOS 的限制，生出來最大的磁碟只能有 32MB；所以，趕快升級到 DOS 5.0 版吧！如此還能把 Stacker Loadhi 呢！

③ 壓縮效率

Stacker 壓縮的能力在同級的產品（Double Disk、Super Stor 等等）而言算是最好的，但是大家都在日求精進，其間的差距實在不大了！而且 Stacker 硬體版比軟體版的效率稍好，卻要多花 100 美元左右，似乎不是很值得。

④ 執行效率

在 DOS 下執行大多數的程式速度幾乎是一樣的，因爲大部份的程式花在硬碟存取的時間本來就不是太長，所以一般是感覺不到它的差別的。但筆者發現 PC TOOLS 在讀目錄的時候可以明顯地感覺到較慢，不過仍在可忍受的範圍。最無法忍受的是把 Windows 裝在 Stacker 的 drive 上的時候，載入 Windows 的時候差不多慢 3 倍，使我 486DX 的電腦跑起來和 386SX 差不多。所以奉勸諸君 Stacker 裏不要裝 Windows。而且事實上 Windows 的 Enhanced Mode 所需的 Swapfile 也只能裝在眞正的硬碟上。所以，最佳分配是視窗主系統裝在眞正的硬碟，而其它各種視窗應用程式裝在 Stacker 的 drive 上。如此一來在時間上和空間上都是最佳的分配！

② Super Stor：Super Stor 在壓縮程式的世界裏，也是不可忽視的一員。它被人所知的主因是在 DR DOS 6.0 版中有附 Super Stor 1.3 版。但因使用 DR DOS 的人並不多，再加上 Microsoft 在出 Windows 3.1 的時候又刻意爲難 DR DOS，使得大家望之卻步，連帶也影響了 Super Stor 的市場。而且値得一提的是在 Super Stor 1.3 版的時候壓縮硬碟存取的速度就和 Stacker 並駕齊驅了。如今，它的 2.0 版也出了，功能更強大，而且有多項優於 Stacker 載要又實用的優點。看樣子如果 Stacker 再不快追的話，Super Stor 將很快取而代之了。

現在我們就來看看有什麼驚人的優點。所有的優點都是由於有了 UDE（Universal Data Exchange）的緣故。這個 UDE 從字面上來看就知道它的一種通用資料交換的技術。意思是說在我機器上壓縮的資料到您的機器上一樣可以讀，即使您的機器沒有裝 Super Stor。事實上這是靠一個大約 20K 的 TSR（就是一個唯讀（READ-ONLY）版的 Super Stor 驅動程式）來達到目的。所以一片 1.44 MB 的磁碟片就成了約可裝 2.8MB 的磁碟片了。這實在是提供給使用者極大的便利。

但天下可沒有白吃的午餐，這個 UDE 也是要付出代價的。當您拿著這個經過 Super Stor 壓縮的磁片到另一台機器讀，發現怎麼只有一個叫 2XON.COM 的檔呢？這就好像愛麗夢遊仙境中的那一杯水說著「請喝我！」現在則是「請 RUN 我！」執行完之後，Super Stor 的驅動程式也就成了「常駐」了，再用 DOS 的 MEM 指示檢查一下您的 MEMORY，果然少了一些！然後您就讀一讀這磁片上的東西，又跑了一些上面程式，發現實在不錯嘛！一裝了超過 2MB 的 Floppy Disk 存一些東西上去如何？沒想 DOS 竟說這片磁片貼了防寫是一片只能讀的磁片！！原如果您想寫東西到這個磁片的話，必需在您的機器上也裝上 2.0 版以後的 Super Stor，否則就像單行道一般，只能單向行了！雖然有以上佔記憶體防寫兩個缺點，但是提供的便也是値得鼓掌的了！

以上爲您介紹的 Stacker、Super Stor 不但能壓各種檔，且壓完之後仍可不知不覺地執行，實在很不錯了吧！可惜是這些程式沒有像 PKZIP 一樣地通行，而且各用不同的檔案形式，所以交換性差，若您不擔心相容性的問題的話，最好是用 Stacker。因爲用 Stacker 的人實在很多，無形中等於 Stac Electronics 公司請了許多測試員，所以大部份問題也就較容易解決。

另外値得一提的是某些程式常須讀取硬碟時且又裝在 Stacker drive 上的話，常會使您的整個系統拖得很慢。像一些比較大而且又須常去讀圖形檔及音樂檔的遊戲就最好不要裝在 Stacker drive 上，而且反正這些檔早就是壓扁的檔了，討不到好處。像創世紀 7 如果裝在 Stacker drive 就會有問題

反正原則就如我一開頭時說的，看看那些是您每天必用的程式？這些東西最好不要壓；而對於那些好幾天、幾星期用一次的就放在Stacker drive裏。對於那些一、兩個月才想起來該用一下的東西，還是"殺"了它吧！依此爲原則的話，每天玩的Games當然是不壓的，而且若是您的RAM夠大的話，應儘可能把常用的檔放到RAM DISK上。如此一來，您的系統便可達到充分的利用了！

常聽人說「女人總覺得衣服少了一件」，您是否也常覺得您的硬碟也總是少了那麼一點呢？希望這篇文章能解解您的燃眉之急！

1 用法:PKZIP〔選項〕壓縮後檔名被壓縮的檔名選項：

- x＝不要壓縮的檔案
- ＝顯示授權執照訊息
- -i＝加入修改過的檔案
- u＝更新檔案
- z＝加入壓縮檔註解
- f＝freshen檔案
- q＝enable ANSI註解
- r＝包含子目錄
- k＝維持原壓縮檔日期
- a＝新加檔案
- d＝殺檔案
- m[u,f]＝移動檔案
- -b＝在另外的磁碟機產生暫時壓縮檔
- -o＝指定被壓縮檔最新日期爲壓縮檔日期
- s<密碼>＝安置密碼於檔案
- $[磁碟機]＝存入磁碟機之標籤名
- -C＝只加註解到檔案
- c＝加入，修改壓縮檔註解
- -t[mmddyy]＝只壓縮在指定日期及其後之檔案（default＝today）
- -e[x,i,s]＝用maXimal compression/Implode/Shrink的方法壓縮
- -<p|P>＝存路徑名｜p＝含子目錄｜P＝含子目錄及指定子目錄
- -<w|W><H,S>＝｜w＝包含，W＝不包含｜隱藏，系統｜檔案
- -<j|J><H,S,R>＝｜j＝遮敝｜J＝不遮敝｜隱藏，系統，唯讀，屬性的檔案
- -v[b,c,d,e,n,p,s,r,t]＝檢視壓縮檔〔B簡短表，顯示C註解，用？方式排序
  D日期/E延伸檔名，N檔名，P壓縮百分比，S大小/R順相反，T詳細表〕

範例

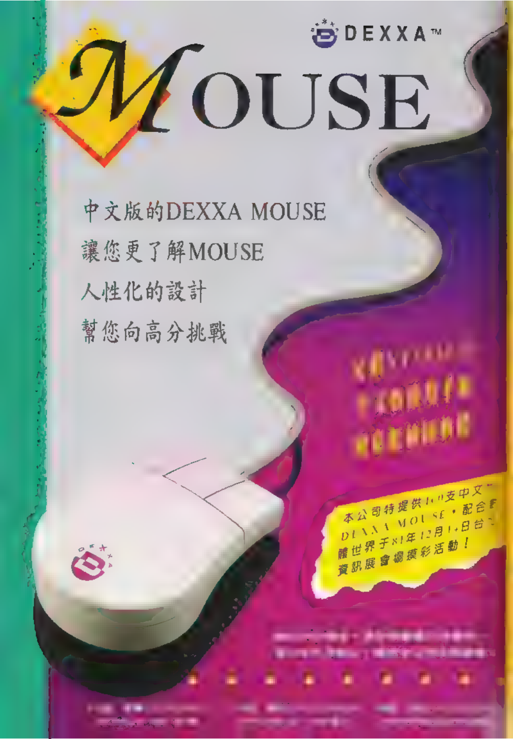
1. PKZIP F MONTH MONTH * 把所有以MONTH爲主檔名的檔案壓縮成MONTH.ZIP
2. PKZIP -r D：COLOR.ZIP C：\UTIL*.* 把所有在C：\UTIL下的檔案壓縮成COLOR.ZIP並將之置於D：\根目錄下
3. PKZIP -r -p -wH -$a DOG A：*.* 把所有在A：下所有子目錄的檔案及隱藏檔壓縮成DOG.ZIP，同時保留A磁碟機的Label

2 用法:PKUNZIP-〔選項〕被壓縮的檔案選項：

- -c[m]＝解壓縮到螢幕上
- t＝測試壓縮檔是否完整
- d＝維持壓縮檔內的目錄結構
- -1＝顯示授權執照訊息
- n＝只解壓縮新的檔案
- o＝將已存在檔案覆蓋掉
- s<密碼>＝解開於檔案中之密碼
- f＝解開檔案中較新及已存之檔
- $＝解開檔案中磁碟機之Label
- q＝enable ANSI註解
- p[a,b,c,[1,2,3＝解壓縮到印表機以[Ascii Binary Com port，port #
- -<j|J><H,S,R>＝｜j＝遮敝｜J＝不遮敝｜隱藏，系統，唯讀，屬性的檔案
- v[b,c,d,e,n,p,s,r,t]＝檢視壓縮檔〔B簡短表，顯示C註解，用？方式排序
  D日期/E延伸檔名，N檔名，P壓縮百分比，S大小，R順序相反/T詳細表〕

範例：

1. PKUNZIP E MONTH 把MONTH.ZIP檔案解壓縮
2. PKUNZIP -t -d COLOR.ZIP 測試壓縮檔COLOR.ZIP是否完整
3. PKUNZIP d JH -$DOG 把DOS.ZIP檔案解壓縮，並保留子目錄，隱藏檔屬性及Labe


DEXXA™
MOUSE
中文版的DEXXA MOUSE
讓您更了解MOUSE
人性化的設計
幫您向高分挑戰
本公司特提供
支中文
MOUSE，配合
體世界于
年
月
日台
資訊展會場摸彩活動！
DEXXA

亞洲套裝軟體系列

個人寶典

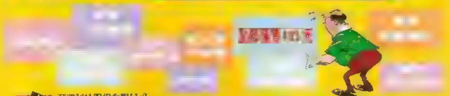
■個人・家庭・公司資料管理系統■

突破銷售業績　原價：999元　回饋特惠價 499元

適用對象：學生、業務、助理、秘書、會計、家庭

功能特色

1. 名片管理：新增名片、修改刪除、查詢、郵寄標籤、列印等客戶資料管理功能
2. 親友管理：管理親友資料及保存密友個人檔案
3. 收支管理：處理個人收支等財務項目，充分掌握自己的財務狀況
4. 計 算 機：附有計算機輔助運算功能，節省計算時間與操作簡便
5. 會議管理：預定會議時間、開會主題設定、隨時可製作開會通知與會議記錄等功能
6. 行程管理：可隨時記錄每月、每週、每日工作行程，隨時提醒您重要事待辦。
7. 萬 年 曆：提供每年度的年曆資料查詢，並具上下月、年查詢等功能
8. 星座命盤：本系統提供12個星座查詢資料，包括個性、色彩、生肖、優、缺點、幸運日、愛情觀、適合職業等皆有詳細的解說。
9. 發票對獎：可隨時登入發票號碼，系統會自動幫您對獎
10. 鬧　　鈴：有10段鬧鈴功能，系統會在設定的時間呼叫。
11. 休閒娛樂：增設俄羅斯方塊遊戲軟體，提供您閒暇之餘的娛樂工具
12. 系統工具：可設定使用者名稱、密碼設定、印表機廠牌設定、函數鍵值設定。



亞洲軟體

亞資科技股份有限公司

製作研發　亞資科技股份有限公司

地　　址　高雄市三民區民壯路53號

服務專線　07)3845053 轉 228 229 專屬套裝軟體櫃台

智冠科技有限公司

代理發行　智冠科技有限公司

地　　址　高雄市三民區民壯路83號

意見調查表

統計結果揭曉

意見調查表一直是軟體世界雜誌在製作上的重要參考依據，這些會說話的數字，一直不斷地提供編輯部成長的養分，尤其是我有話要說的小篇幅，最讓我們動容。拜倫說：「人，你在別人的淚水與歡笑中浮沈。」而編輯部的同仁也一直在讀者的回函中沈浮，我想個中的滋味，外人可能不甚體會吧！意見調查表的數據除了在軟體世界雜誌第14期曾刊出讀者年齡層分佈及雜誌內容專欄之喜好程度外，每三個月一次的追蹤訊息卻一直為社內重要改革參考。我們發現最近的資料顯示，玩家個人資料及配備……等都有明顯提昇之趨勢，特於本期刊出最新之統計結果，在此也感謝所有與軟體世界雜誌一起成長的廣大讀者，編輯部決定於下期擴大意見調查表之內容，進行與各位讀者息息相關的「年終普查行動」，以提供更精確詳實之參考資料。屆時希請讀者踴躍參與。

資料來源：軟體世界雜誌第41期讀者意見調查表

意見調查表發出張數：26045張

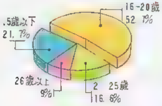
實際回收張數：3203張

回收率：12.3%

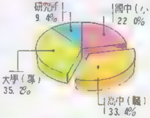
有效樣本張數：2303張

一. 個人資料

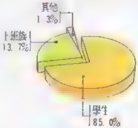
♥ 年齡分佈：



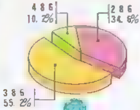
♥ 學歷分佈：



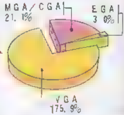
♥ 職業分佈：



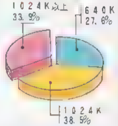
♥ 主機分佈：



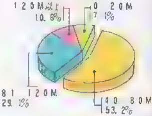
♥ 顯示器：



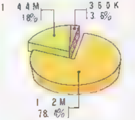
♥ 記憶體：



♥ 硬碟：



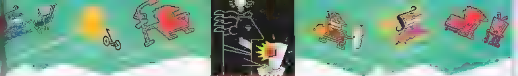
♥ 磁碟機：



♥ 數據機：

有Modem 17.2%

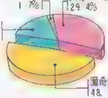
無Modem 82.8%



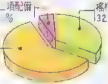
意見調查表

統計結果揭曉

♥ 音效介面：

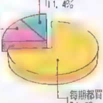


♥ 操作介面：

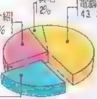


二、編輯意見調查

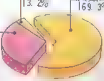
1 您每期都買軟體世界雜誌嗎？



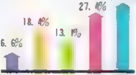
2 您在何處得知軟體世界雜誌？



3 您在何處購得軟體世界雜誌？



4 除軟體世界雜誌外，您還閱讀哪些電腦刊物？



5 您希望在遊戲出版多久後，就能看到攻略？

出版之前　2．6％
同步推出　39．4％
出版後推出　58％
出版後，平均29．89天看到攻略

6 您是否希望在看到遊戲評析同時，此遊戲也已經上市發行了？

是　88．6％
否　11．4％

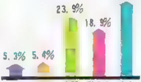
7 在您看到遊戲評析時，結果此遊戲還未發行是否會造成您的困擾？

是　62．2％
否　37．2％

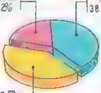
8 若須付出較長時間的等待，您是否仍希望預先知道新遊戲的消息？

是　73．8％
否　26．2％

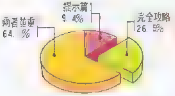
9 您認為哪一類遊戲最需要出攻略？（可複選）



10 您希望一本攻略本中包含幾個遊戲攻略？



11 您希望攻略單行本之內容，應以提示篇或是完全攻略，何者為重？



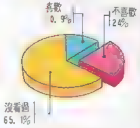
意見調查表

統計結果揭曉

12 您希望攻略本附帶修改篇或修改程式嗎？

希望	79.5%
不希望	20.5%

13 您喜歡猴島小英雄2攻略本提示篇所加之色片保護嗎？



十大爛GAME排行榜

只此一次的十大爛GAME排行終於統計完成，截至發稿為止，有關於公布十大爛GAEM之舉是否得當，批評與鼓勵的正反意見仍未曾間斷，編輯部仍秉持既定的立場與原則：為免攻訐任何發行公司及軟體製作者之智慧結晶，只求儘可能地呈現反映玩者的意見。事實上，GAME的好壞與否見仁見智，全憑玩家自行認定，不過，有一點是可以確信的，這些榜上的遊戲在市場上的銷售狀況都是極為強勢的作品，也唯有擁有廣大的消費者，才有這些票數擠進排行榜中。為了尋求更客觀的數據，編輯部除刊出十大爛GAME票選排行外，亦同時提供刊登於軟體世界雜誌第40期的TOP30好GAME票選排行榜相關資料，以方便讀者參考，各位讀者可以明顯察覺有些「爛GAME」有些都是擠進TOP30好GAME排行的作品，我們亦同時對榜上各GAME做爛GAME／好GAME之認定比例，請各位讀者明察。

十大爛GAME排行榜 ／ 第40期票選TOP30結果

名次	遊戲名稱	類別	票數	加權計分	好GAME名次	比例(%)
1	如來金剛拳傳奇	動作冒險	728	6926	7	46/54
2	聖域傳說	角色扮演	626	2281	6	36.5/63.5
3	格鬥風雲	動作	550	2046	——	——
4	楚漢之爭	戰略	448	1473	17	44 9/55.1
5	銀河帝國傳	策略	396	1363	——	——
6	神州八劍	角色扮演	398	1253	21	46.4/53.6
7	破壞神傳說	角色扮演	312	1107	18	42.1/57.9
8	模擬台北	模擬	320	1030	——	——
9	築城大師	策略	294	981		——
10	大戰略	戰略	280	970	22	45.7/54.3

——：表未進Top 30票選排行榜內，或因是新片未來得及參與讀者票選。

比例(%)：為各遊戲在讀者心目中之爛GAME／好GAME比例　例如：

如來金剛拳傳奇比例(%)為46／54表示有46%之讀者認為該遊戲是爛GAME，而有54%之讀者認為該遊戲為好GAME。此數值僅供參考。

不讓特約作家專美於前

徵稿

徵求下列文章：

傑克大師高爾夫心得／風雲霸主心得

只要您認為您的文筆佳，歡迎與我們連絡，就算此類型文章已有人投稿也沒關係，只要您有把握能贏過他，歡迎投稿。我們也會儘量協助您，助您成為特約作家，只要您有心寫稿，馬上拿起電話，與我們連絡，優厚的稿費等您來拿！

由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的投稿，投稿專欄如下（不是軟體世界代理的遊戲，只開放遊戲獵人專欄）。

、下列專欄開放 歡迎各位發燒友提筆相贈

◎遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME 林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小秘技。

◎電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

◎天外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎紙上談兵：軟體世界、電腦休閒世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈署和攻防路線。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。

◎不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事，文章內容請參閱第 38、39 期不吐不快專欄，字數 500 字以內。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

、投稿須知

◎各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論。

◎務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費，並在信封上著明所要投稿的專欄。

◎為登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式為 LBM、BBM、PCX、GIF、CAP）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說（以鉛筆書寫），請勿著色。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式—寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式—寬 7 公分，高 9 公分。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

服務電話 （07）384-1505

來稿寄到 高雄市郵政 28 之 34 號信箱。

問題診療室

主治大夫：陳道

本專欄歡迎各位讀者來函，本社將竭力為各位讀者服務，除了先為您回信外（需附回郵），也有機會在雜誌上刊出，以服務與您有相同問題的讀者。來信請寄到[illegible] 軟體世界雜誌收，請在信封上註明問題診療室

高雄市－鄂俊傑

Q 在電腦展上，軟體世界的攤位上播放著新GAME介紹，其中有一段是關於ORIGIN公司推出的Strike Commander，它可能將是繼揮衛雄鷹3.0之後，最令我夢寐以求的模擬遊戲，請問何時才能在台銷售？（我等得不耐煩了！）據說該Game硬體需求相當嚴格，請問嚴格到什麼程度？

為了使遊戲玩得更刺激，所以想將386SX-25主機換成DX-33，那得先為原有的主機板找到買主，是否能告訴我一些門路作參考？

A Strike Commander也是我夢寐以求的Game，我已等得心灰意冷，絲毫不為所動，你最好學我，否則你會老得很快。如果你問我遊戲什麼時候會出，我可以給你一個非常肯定的答覆：Don't Ask！至於硬體配備，反正386、VGA、2M RAM、40M HD一定跑不掉（搞不好不夠），不過還有另一項更嚴格的配備，那就是Lots of money！！夠嚴格吧！

至於您的老主機板，我看是沒希望了，因為很少有電腦公司會回收舊主機板，所以您還是老老實實換一塊新主機板吧！

高雄市　李亞儒

Q 在現在日新月異的社會，GAME亦是越出越多，但往往在新GAME出完後一、兩個月之後，才看到遊戲獵人（評析），在這段期間內，新片介紹有時過於誇大，在衝動之下，就立刻去購買，結果才發現是個「大爛片」，花費了不少錢。所以希望遊戲獵人可以和GAME一起刊出作為參考。

A 關於這一點我也很煩惱，遊戲獵人和GAME一起推出是不太可能的，不過倒是可以提前刊出。軟體世界和電腦休閒世界出的遊戲很少問題，但是其他公司出的遊戲可能就有點問題了，所以只好在遊戲出片後一、兩個月才刊出遊戲獵人。我想這樣好了，當期的遊戲獵人就評析當月出的GAME，當作購買遊戲的參考。我不喜歡太早刊出遊戲獵人，這樣會讓讀者看了之後心癢很久，很不好受。至於其他公司的遊戲我就沒轍了，他們無法提供遊戲，所以只好等遊戲出片後再上遊戲獵人了。

台北縣　林達峰

Q 軟體世界除了對青少年們大做宣傳外，最好也對家長下點功夫，讓他們改變觀念，不要再視GAME為毒蛇猛獸。

A 關於這個問題，我們已經開始在進行了，詳情請看編輯室報告。

問題診療室

新竹縣—溫孟斌

Q 軟體世界雜誌第41期，如何加大個人電腦傳統記憶體使用空間，P 109中作者提到他的電腦有128K之Shadow RAM，本人也有，是不是因此造成1024K的RAM變成896K，2048K的RAM變成1920K？這樣可不可以跑創世紀7？

A 電腦的記憶體中，有128K固定給Shadow RAM使用，用來加快螢幕顯示的速度，就算你不用，也無法拿回來加進主記憶體中，所以不用白不用，還是設爲Enable吧！1920K要跑創世紀7是綽綽有餘了，不用擔心。

彰化縣—熊永誠

Q 硬體世界所介紹的內容十分充實，非常有實用性，也讓我增加了一些小常識，我很滿意，希望你們能再接再厲，謝謝！

另外希望能在雜誌中說明386-DX33硬體設定（CMOS SETUP）中，幾個比較重要的設定，其功用爲何？又有何影響？爲何有的設定後，按TURBO後就會當機？

A 關於硬體設定，說起來也蠻複雜的，且會因爲機種的不同而不同，但是觀念是一樣的。本社目前已向此方面的高手邀稿，爲各位讀者介紹有關此方面的知識，免得空有高級的設備，卻不知如何使用，多麼可惜！

台北市　杜敏誠

Q 出攻略本對我們經濟能力有限的學生而言又多了不少的負擔，而且使人有變相漲價（對雜誌而言），敢想大撈一筆的想法。其實，以前把攻略分期放在雜誌中，看雜誌像看小說，不也挺好的嗎？

A 本社在製作攻略單行本前，實際上是經過長時間的審慎評估後，才正式推出的。由於遊戲的架構日趨龐大，原本刊登於雜誌上的攻略，由於受限於篇幅，必須採分期連載的方式刊出，然而劇情式的攻略雖可以看小說的心情細細品味每一期攻略之精髓，許多讀者卻經常反應連載過久，追不及特或認爲篇幅過多；而簡易攻略又常讓讀者在順利的攻略過程中，無法體會遊戲的劇情內容就不知所以然地完成任務，因此我們採用劇情與簡易交替之方式刊出讀者所需之攻略，透過讀者意見調查及市場調查，我們發現大多數的讀者都盼望攻略單行本早日問世。

事實上，製作一本攻略單行本，從與國外連繫，攻略本內容架構之擬定、寫作、撰稿、抓圖、修圖、資料蒐集，一直到美編設計、產品包裝，我們投入了相當多的人力、物力、時間。攻略本因大多數讀者的需求而問世，本社當然也考量佔讀者群中最高比例的學生群所能購買之經濟負擔，才擬出攻略本之價格，實無變相加價、大撈一筆之想，您可參考一般書局之全彩雜誌或相關攻略、專書之價格，便知軟體世界雜誌社服務讀者之本意，參與軟體世界雜誌的同仁全都是一些響應初陽兄熱情號召的有志之士，就連初陽兄也是窮得要命，我們就更不用說了，我們總要生存下去吧！您的說法與雜誌社發行攻略單行本的本意有極大的出入，望請讀者老爺明察。

UPMOST
UPMOST TECHNOLOGY CORP.

登昌恆興業股份有限公司
地址：台北市承德路四段356號3F
TEL：(02)8837222
FAX：(02)8837145

電腦玩家最佳選擇

UP031 中文視窗加速卡

中文視窗標準配備

真絕色 —提供32K HI-COLOR彩色世界

好武藝 —比一般VGA卡快10～15倍之繪圖運算功力

保障多 —兩年維修保障，多一份中文使用手冊的關懷

軟體全 —支援多種暢銷軟體：

中文：MICROSOFT WINDOWS 3.0（中文版）、資策會 WINDOWS 3.1（中文版）、倚天、震旦、華康、飛彩

英文 MICROSOFT WINDOWS 3.0/3.1、AUTOCAD、AUTOSHADE、COREL DRAW 3.0、COREL PHOTO PAINT、ALDUS FREE HAND 3.0

給您良心的建議：

1. 假如您已擁有個人電腦和視窗軟體，卻不滿意目前VGA卡的繪圖顯示速度，建議您儘早換裝UPMOST UP031來提昇您系統的表現，享受視窗環境下流暢操作的快感。
2. 假如您正要購買個人電腦，請向供應商指定直接安裝UP031中文視窗加速卡以取代一般VGA卡，以免日後再改裝視窗加速卡的麻煩及額外的支出，因為中文視窗加速卡已成為PC的標準配備。

請注意：

有了 UPMOST UP031 中文視窗加速卡，
您就不再需要任何 VGA 卡！

電腦休閒軟體玩家必備 ● 軟體世界雜誌 ● 製作最精美 ● 報導最詳實 ● 發行量最大

社址：高雄市三民區民壯路63號 ● 訂戶服務專線：(07)384-1505 ● 帳戶：謝明奇 ● 劃撥帳號：40423740 ● 郵政信箱：高雄郵政28-34號信箱

● 全書彩色 ● 印刷精美 ● 每本僅售80元新台幣

訂戶優待方案：

訂閱全年(12期)
原價960元　優待價860元

半年(6期)
原價480元　優待價430元

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
戶名	謝 明 奇	

新臺幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳

寄款人：姓名　住址　(郵遞區號)　電話

主管：　經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費　元

局號：　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	收訖局郵戳
戶名	謝 明 奇	

新臺幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳

寄款人：姓名　住址　(郵遞區號)　電話

主管：　經辦員：

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

虛線內備供電腦打印，請勿填寫

手續費　元

本聯由劃撥中心存查

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局。惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額填寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元 □一年12期860元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶 □續訂戶(訂戶編號____)

年齡____ 職業____ 電話____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 □魔奇帝效卡 □過期雜誌

產品名稱____

數量____ 總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____＋郵費____＝總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限，

否則應請換單另填。

前期雜誌要目

國外報導

創世紀 7 附加任務篇 Forge of Virtue 搶先報導

動作模擬的新秀——X-Wing

小人物狂想曲 II 製作過程特別報導

百戰天龍

印第安那・瓊斯——亞特蘭提斯之謎 拳王篇

小鬼當家超級跳躍法

聖域傳說直奔結局

捍衛雄鷹 3.0 修改篇

俠影記攻略補遺

聖域傳說小秘技

創世紀 1 修改篇

創世紀 7 黑月之門特別選項

楚漢之爭 2 赤龍反撲修改篇

星際爭霸戰船艦修改篇補遺

永久 NPC 隊員補遺

國內報導

第三屆金磁片獎作品掃瞄

遊戲獵人

狂島浴血

太平洋風暴

狂飆遊龍

神奇口袋

謎

鋼彈帝國

新英雄傳奇 I

硬體世界

硬碟淺談

GAME 林秘笈

燃燒的野球 II 心得篇

狂島浴血新手上機篇

鋼彈帝國——帝國霸業篇

蠻荒地域系列 II——異域寶藏新手上機篇

遊戲攻略

黑暗之池完全攻略（上）

新幻想空間 I 簡易攻略

印第安那・瓊斯亞特蘭提斯之謎拳人・打鬥模式攻略提示篇

千里一線牽——BBS

架站淺談

有趣的 BBS

電腦遊戲精品回顧

御封戰將

他

是肉身的人？
還是超戰的神？
被洗腦後的他，
會成爲濟世救主
或是蓋世魔頭？

變身

進入超人戰紀的世界吧！

第三屆金磁片獎
高級組角色扮演金牌獎作品

超人戰紀

軟體世界・熱情推薦

亞洲套裝軟體系列

業務高手

適用對象：業務員、一般公司行號、老闆、採購、助理、會計等皆可適用。

業務實務　管理系統

高手出招！招招得心應手！

僅售 880元

主要功能：

- ◆廠商客戶管理
- ◆客戶分級管理
- ◆廠商客戶名冊
- ◆廠商、客戶郵寄標籤
- ◆產品資料管理
- ◆產品銷售記錄
- ◆廠商報價管理
- ◆出貨記錄管理
- ◆業績統計資料
- ◆行程記事管理
- ◆拜訪記錄管理
- ◆客戶報價管理
- ◆計算機
- ◆萬年曆
- ◆系統工具

業務高手滿足您成為頂尖業務所具備8項特能

1. 瞭解廠商、客戶－廠商、客戶資料管理、客戶分級管理、廠商客戶名冊。
2. 清楚產品－－－－產品資料管理。
3. 確定進貨成本－－廠商報價管理。
4. 報價確實迅速－－客戶報價管理、出貨記錄管理。
5. 掌握行程－－－－行程日誌管理。
6. 洞悉業績－－－－業績統計資料管理。
7. 分析客戶需求－－拜訪記錄管理、客戶抱怨、建議資料管理。
8. 表單電腦化－－－廠商、客戶資料、郵寄標籤、出貨單、報價單、業績統計表、行程表等電腦報表製作。

亞洲軟體